2 CDs JOC FULL! - PATRICIAN II - UN SIMULATOR ECONOMIC DE VIȚĂ NOBILĂ

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • August 2004

JOC FULL!!

CÂŞTIGĂ!



O CAMERĂ WEB!



O IMPRIMANTĂ CU JET DE CERNEALĂ!





PREVIEW

Prince of Persia 2
Noile aventuri ale prințului

REVIEW

EVE: Online
Spațiul nu a arătat niciodată mai bine

The Suffering
O suferință bine venită

GROUND CONTROL II
OPERATION EXODUS

TEST!



CAMERE WEB
WORLD WIDE WEBCAM

125.000 LEI

DEMOS GRAND PRIX LEGENDS 2004 ■ SPIDER-MAN 2 ■ TRANSPORT GIANT DRIVERE ATI CATALYST 4.7 MODS NWN COMMUNITY EXPANSION PACK
PATCH THIEF: DEADLY SHADOWS 1.1 ■ GROUND CONTROL 2 1007 FILME BATTLEFIELD 2 ■ KOTOR 2 UTILITARE OFFLINE EXPLORER ■ WINAMP 5.03

WANTED

DIN TOATĂ ȚARA



COLABORATORI LEVEL

Redacția LEVEL își deschide porțile pentru oricine dorește să devină colaborator.

Dacă ești în stare să îți așterni gândurile pe hârtie într-un mod coerent, știi limba engleză la perfecție, lumea jocurilor nu mai are secrete pentru tine și vrei să faci un ban cinstit, trimite un e-mail cu detalii despre tine și un articol* despre jocul tău preferat la adresa mitza@level.ro.

*articolul trebuie să se înscrie în limita a maxim 7000 de caractere.

Urmărește detalii pe www.level.ro

¿Qué está sucediendo?

Acum aproape un an anunțam într-un preview din revistă existența unui proiect Fallout 3, o știre capabilă să topească sufletul oricărui RPG-ist înfocat și al celor mai „bătrâni" dintre noi. În timp ce scriam articolul respectiv, proiectul a fost anulat, pus din nou în mișcare, jumătate din echipă a dispărut, iar Project Manager-ul a fost schimbat de două ori. Câteva luni mai târziu, cu lacrimi în gât, anunțam la emisiunea Fanatic Gamer că Fallout 3 e istorie, e mort, îngropat și uitat. De data asta, de tot! Din acel moment până acum o săptămână am scris pe site-ul LEVEL știri care anunțau că jocul va fi totuși lansat, că a fost iarăși anulat și că o să apară în cele din urmă, dar o să fie MMORPG...

Vreau să spun că am văzut telenovele și pe Natalia Oreiro devenind din fată de casă ditamai mireasa fericită la final de sezon, l-am urmărit pe Victor Newman traversând două camere timp de 20 de episoade și am aflat de ce plâng toate servitoarele din Mexic (ele și chitarele). Însă îmi este greu să cred că orice Hernando și Suavita pot egala telenovela care i-a avut în prim plan pe Interplay și al lor Fallout 3.

Ca orice telenovelă însă, finalul a fost unul fericit. Am primit de știre că cei de la Bethesda (un fel de mire frumos și experimentat) au furat într-o noapte Fallout 3 de la Interplay și au fugit cu frumusețea aia în lumea largă. Ce bucurie! Să cânte Nat King Cole și să dăm câte un Perk la toată lumea!

¡El mundo va loco!

Însă după toată povestea asta haotică ar fi trebuit să știu că pot apărea oricând surprize. Probabil că nici cei de la Bethesda nu se așteptau la altceva decât la trandafiri în cutia poștală și bezele aruncate de mulțimea în delir. Au uitat însă că atât de loialii fani Fallout au fost într-atât de încercați de-a lungul timpului (trecerile rapide și repetate de la extazul anunțurilor că jocul se va lansa la panica provocată de desele anulări ale proiectului probabil că și-au lăsat amprenta asupra psihicului unora) încât au ajuns să privească din start orice știre legată de Fallout 3 drept un potențial dezastru. Și uite așa, imediat după anunțul celor de la Bethesda, fanii și-au potrivit tastaturile și au început să atace un joc care încă nici nu a intrat în stadiul de pre-producție. Că nu îl vor 1st person, că e clar că o să fie ca Morrowind, că de fapt cine sunt ăștia de la Bethesda și de ce au distrus ei deja jocul ăsta care încă nici nu există? Mie oamenii ăștia mi se par a fi un fel de popor român în miniatură, nemulțumiți de orice și prea ocupați cu scandalul ca să facă ceva constructiv.

Le-aș recomanda să nu se mai plângă atât și să încerce să aibă încredere în schimbări. Dar dacă e să continuu paralela, ajung să mă uit în jur și să realizez că atitudinea unora nu se va schimba niciodată. Totuși, un mail de încurajare pentru Bethesda (www.bethsoft.com) nu cred că ar strica, mai ales că există riscul ca producătorii să ajungă să creadă că nu mai au pentru cine să facă jocul.

Mail-ul tău contează!

■ **Mitza**



TOP 3 / REDACTOR



Mitza
1. The Suffering
2. EVE Online
3. 007: Everything or Nothing



cioLAN
1. Final Fantasy X-2
2. John Deere American Farmer
3. The Suffering



BogdanS
1. Professio
2. Neuston Virtuoso MC-500
3. Pinnacle PCTV



Marius
1. Ground Control II: Operation Exodus
2. The Suffering
3. Final Fantasy X-2



Rzarectha
1. Ground Control II: Operation Exodus
2. The Suffering
3. 007: Everything or Nothing



KiMO
1. 007: Everything or Nothing
2. The Suffering
3. EVE Online

LEVEL AUGUST 2004



CUPRINS CD

DEMO

Ballance
Grand Prix Legends 2004
Spider-Man 2
Transport Giant

DRIVERE

ATI Catalyst 4.7

MODS

NWN Community Expansion Pack

PATCH

Ground Control 2 1007
The Suffering 1.1
Thief: Deadly Shadows 1.1
Unreal Tournament 2004 32361

SCREENSAVER

EVE: Online Ships
EVE: Online Races

WALLPAPERS

Alias
Ground Control II

MEDIA

Filme
Battlefield 2
KotOR 2
S.T.A.L.K.E.R. - Intro
S.T.A.L.K.E.R. - A.I.
Trackmania Sunrise

Imagini
The Bard's Tale
Sid Meier's Pirates!

UTILITARE

ATI Tool 0.0.20
Chris TV 3.80 Pro
FRAPS 223
Game Editor
Object Dock
Offline Explorer
Sandra 2004
Skin Studio
StuffIt
Winamp 5.03

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

20 THE SUFFERING
Din Abbot scapă cine poate





36 EVE ONLINE
Este doar o altă lume...

LEVEL AUGUST 2004

CUPRINS

news

Romania is DOOMed

Producător iD Software **Distribuitor** Activision **Data lansării** 18.08.2004 **On-line** www.doom3.com



Nobila gintă latină să mă scuze pentru blestemăția saxonă scrisă mai sus, dar pe cuvântul meu că așa sună mult mai bine. În plus, dacă aș fi folosit echivalentul slavo-latino-cumano-bulgar (adică valaha pe care o vorbim de mai bine de o mie de ani) al titlului, jumătate dintre cititorii majori ar invada vasele de croazieră în speranța că vor fi abandonați pe o insulă pustie în mijlocul Pacificului. Sau aș fi început din ce în ce mai mult să semăn cu Brucan Profetul.

Până la urmă, ce-i cu blestemul care planează asupra țărișoarei ăstea uitate de Dumnezeu? De parcă nu ne-ar fi ajuns blestemele care se lovesc unele de altele prin spațiul carpato-danubiano-pontic, americanii ne mai bagă unul pe gât folosindu-se cu succes de Best Distribution. În urma unui contract încheiat ca de la capitalist la capitalist între Activision și Best Distribution, DOOM III va veni în România. Și va veni să stea, pentru că nu a învățat româna degeaba. Manualul este tradus integral în graiul bardului de la Mircești de către o mai veche cunoștință de-a voastră; în afară de CD-uri, totul este produs în România și ca urmare prețul este unul aproape românesc. Un milion juma' în cap. Nu e el exagerat de mic, dar ați avut timp să puneți un ban deoparte. Pentru că știați de mult că o să fie un DOOM III.

Printre altele (a se citi „avantaje reciproce"), „înfrățirea" celor două companii de distribuție pomenite puțin mai sus va afecta și data românească de lansare a feeriei cu sânge „made by iD". Dacă în trecut până și comunismul nostru era cu zece ani în urma comunismului „lor", acum o să fim în rând cu americanii și nu cu cine știe ce țărișoară bananier-socialistă. Exagerez... poate nu chiar în rând, doar cu vreo câteva zile în urmă. Să explic. DOOM III este gold. După două, trei săptămâni, americanul pune mâna pe DOOM III. Câteva zile (ZILE, nu săptămâni) mai târziu, românul care are un milion juma' depozitat la loc sigur pune și el mâna pe DOOM III. Și nu de la individul suspect de la colțul străzii, ci de la individul suspect de mândru de la Best Distribution. Din București sau de prin alte locații pitorești. Așa să ne-ajute Dumnezeu.

P.S. Bucureșteni! În loc să citiți această știre, mai bine ieșiți în stradă și întrebați de DOOM III pe la magazine. Nu de alta, dar s-ar putea să aveți o surpriză plăcută. Acest lucru se va întâmpla doar dacă v-ați cumpărat revista pe 18 august.

■ cioLAN



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Ubisoft, unul dintre cei mai mari publisher-i de jocuri video, a anunțat că Splinter Cell 3 se va numi în mod oficial Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory. Jocul va fi disponibil pentru Xbox și PC de Crăciun, celelalte platforme având de așteptat până în primăvara lui 2005.

LEVEL TOP 10

IULIE 2004*

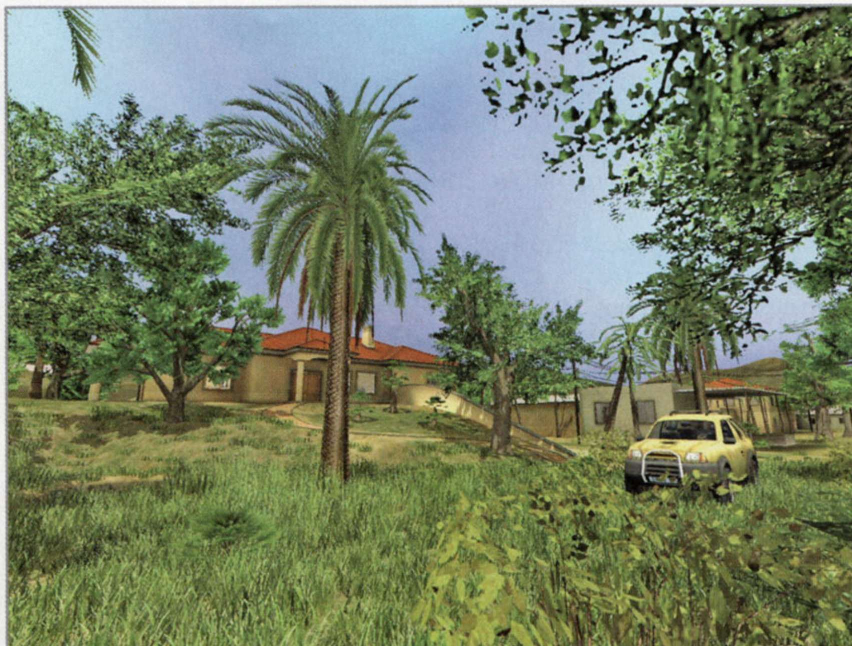
1.	**Star Wars: Knights of the Old Republic**	**105**
2.	**Thief: Deadly Shadows**	**98**
3.	**Need for Speed Underground**	**94**
4.	Unreal Tournament 2004	90
5.	Far Cry	87
6.	Hitman: Contracts	66
7.	UEFA Euro 2004	47
8.	Syberia II	45
9.	True Crime Streets of LA	18
10.	Warlords Battlecry 3	17

*preluat de pe www.level.ro

El Matador

Producător Plastic Reality Technologies **Distribuitor** Cenega **Data lansării** trim. 3 2005 **On-line** N/A

Primul lucru care mi-a venit în cap când mi-am aruncat ochii pe un comunicat de presă sosit pe adresa (de e-mail) redacției a fost „simulator de coridă". Adică Locke se chinuiește să crească tauri la ferma lui din Texas (o să vedeți voi legătura puțin mai încolo), iar eu o să-i dau lovitura de grație și o să fiu adorat de femeile de pretutindeni? Și asta în timp ce Locke trudește din greu prin grajduri? Surpriza aceasta a fost de scurtă durată, pentru că alta i-a luat locul. Nu, nu avem de-a face cu un simulator de coridă. Și totuși, ce va fi El Matador ăsta?



Pentru a face lumină în cazul El Matador, vă informez că acesta este un 3rd person stealth-action, în care jucătorul are rolul unui agent DEA și un singur scop în viață: să dea de pământ cu „narkomafia", un sindicat al crimei organizate din America de Sud. Pentru a mai colora un pic atmosfera, vorbim în cazul lui ***El Matador*** și despre răzbunare: „narkomafia" i-a făcut felul fratelui personajului principal.

Până să termine cu „narkomafia", jucătorul va avea de înfruntat o armată de inamici conduși de altă armată (puțin mai mică), aceștia din urmă, denumiți generic „boși", fiind puțin mai puternici decât plevușca. În mica lui vendetta, matadorul principal va fi ajutat de un arsenal pe măsura furiei lui. În plus, pentru a rămâne nevăzut în ochii dușmanilor, personajul se va folosi de o cârcă de dispozitive ajutătoare oferite de Plastic Reality Technologies.

Jocul promite să ofere un gameplay și o grafică cel puțin decente, iar două dintre lucrurile cu care se mândresc cei de la Cenega sunt animațiile rag-doll și AI-ul performant.

În cuvintele celor de la Cenega, El Matador va fi „o poveste despre corupție, răzbunare, ambiguitate morală și justiție absolută". În cuvintele mele, El Matador va fi „un joc brici". Am zis!

■ cioLAN





COLIN 2005 PE PS2 și X-BOX

Codemasters a anunțat lansarea jocului Colin McRae 2005 pentru data de 4 octombrie 2004. Vor fi peste 30 de mașini, între care și Volkswagen Golf MK5, Toyota Celica GT-FOUR, Lancia Stratos, Alfa Romeo 147 GTA, Alfetta GTV Turbodelta, Mitsubishi Lancer Evo VIII, Peugeot 206, 205 T16 Evo2 și VW Beetle RSi. Jocul va fi disponibil pentru început doar pentru Xbox și PS2.

FINAL FANTASY XI VINE și ÎN EUROPA

Cei de la Square Enix au semnat un contract cu Ubisoft prin care francezii devin distribuitorii oficiali pe Europa ai MMORPG-ului Final Fantasy XI (deja disponibil de câteva luni în Japonia și America de Nord). Lansarea în Europa va coincide cu lansarea celui mai recent expansion (care se va desfășura concomitent în toate cele trei zone și care va fi inclus în varianta europeană) și va avea loc în luna septembrie a acestui an.

Close Combat: First to Fight

Producător Destineer **Distribuitor** Take Two **Data lansării** iarna 2004 **On-line** www.closecombat.com/



Dacă nu știați, aflați acum: Close Combat, celebra serie de tactică, strategie și pierdut nopțile, își încearcă norocul și într-un alt gen de jocuri și într-un alt decor. Genul atacat este bineînțeles FPS-ul tactic, iar acțiunea s-a mutat de pe câmpurile de bătălie ale celui de-Al Doilea Război Mondial undeva în timpurile noastre. Cu această ocazie am aflat că Unchiul Sam este un gamer înrăit. De ce spun asta? Pentru că First to Fight a fost conceput inițial ca un simulator militar destinat armatei americane, deci de un lucru sunt aproape sigur: realismul va fi la el acasă. Și dacă nu mă credeți, aflați că Lt. Col. Cristopher Sharp, un „marine" autentic, a declarat într-un comunicat de presă că pe post de „consultanți științifici" au fost angajați infanteriști marini din *First Marine Expeditionary Force*, militari care, cu puțin timp înainte să dea o mână de ajutor proiectului Close Combat, erau fugăriți de gloanțe prin Irak sau Afganistan. Ăla da realism!

În CC: First to Fight veți avea posibilitatea să comandați o echipă de patru oameni printre ruinele unui oraș situat providențial în Orientul Mijlociu. Atmosferă tipică pentru un simulator militar făcut de americani pentru americani. Cerul arab va fi survolat de elicoptere Cobra, țărâna musulmană va cunoaște șenila Abrams-ului, iar pieptul mujahedinului va fi o gazdă perfectă pentru gloanțele trase cu una dintre zecile de arme promise.

Câteva cuvinte despre engine-ul grafic. Deși lipsit de realismul lui Genesis (engine-ul folosit în Irak sau Afganistan – handmade by God), el va încerca să recreeze cât mai bine realitatea folosind o grămadă de artificii grafice, cum ar fi umbrele volumetrice, un bump-mapping discret și alte țăcăneli din ăstea moderne. Spre binele nostru, vor lipsi schijele realiste și gloanțele care trec prin monitor.

Close Combat: First to Fight va fi lansat pe la sfârșitul lui 2004 cu surle și trâmbițe. Armata e cu noi!!

■ cioLAN





SE VOR LANSA

AUGUST 2004

1.	Deer Hunter 2005	Atari
2.	The Sims 2	EA
3.	Everquest II	Ubisoft
4.	Full Spectrum Warrior	THQ
5.	Rome: Total War	Activision
6.	Silent Hill 4: The Room	Konami
7.	Spellforce Gold	JoWooD
8.	NHL 2005	EA
9.	Madden NFL 2005	EA
10.	Creature Conflict: The Clan Wars	Cenega

PAINKILLER EXPANSION PACK

DreamCatcher Games a anunțat că va distribui Painkiller: Battle out of Hell. Jocul va fi lansat în această vacanță și va continua povestea de acolo de unde a rămas. Adică, vom porni chiar din inima iadului, cu zece noi misiuni single player, precum și cu noi hărți pentru multiplayer, noi moduri de joc și noi modele. Se pare că va exista și un arsenal nou, niște boși d-ăia mai mari (dacă se mai poate) și un Software Development Kit pentru editarea hărților.

Ştire hazlie cu Ubisoft, coreeni şi o posibilă iarnă nucleară

Producător Coreea | **Distribuitor** NukeSoft
Data lansării în orice moment | **On-line** www.iarna-nucleară.wasteland.kr

Cu toţii aţi auzit de Ghost Recon 2. Din păcate pentru omenire, nord-coreenii au auzit şi ei. Şi nu au fost deloc mulţumiţi. Păi cum să fii mulţumit când în storyline-ul jocului este implicat un general nord-coreean care ia pielea de pe populaţie pentru a o da Armatei? Cu care plănuieşte să invadeze China. China???? Ce om în toate minţile ar vrea să invadeze China??? Bush (a cărui pasiune pentru invazii a devenit celebră în ultimul timp) şi Mama Rusie s-au ferit de chinezi ca de dracu'. De ce tocmai Coreea de Nord? Colac peste pupăză, un cotidian nord-coreean (Tongil Newspaper) a avut o reacţie destul de violentă la adresa trailerului prezentat la E3.





Un coreean supărat:

"[Americans] have shown everyone their hatred for us. This may be just a game to them now, but a war will not be a game for them later. In war, they will only face miserable defeat and gruesome deaths."

Totuşi, având în vedere că aceste cuvinte nu vin din partea unor oameni din imediata apropiere a Butonului, eu nu sunt îngrijorat. Şi se pare că nici chinezii. Ei probabil sunt amuzaţi.

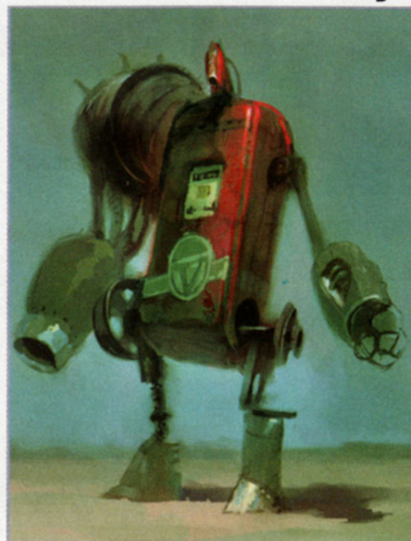
Însă, pe viitor, eu aş sugera mai multă grijă din partea producătorilor de jocuri cu şi despre războaie fictive. Nu ştii pe cine superi. Şi dacă superi nişte oameni care au multe rachete şi un Buton, viitorul nu sună prea roz, deşi ruşii, la câte filme, romane şi jocuri s-au făcut pe spinarea lor, ar fi trebuit să incinereze Pământul de vreo zece ori.

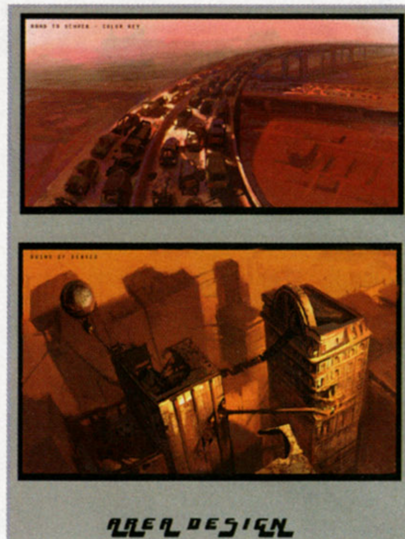
Pace şi iubire!

■ cioLAN

Bethesda cumpără licența de Fallout 3

Hotărât lucru! Mitza este unul dintre cei mai înrăiți fani Fallout pe care-i cunosc. Și a fost foarte afectat când a aflat că proiectul Van Buren (aka Fallout 3) a fost ucis din fașă. Tocmai când se obișnuise cu ideea, o nouă veste l-a lovit: Fallout 3 nu era mort de-a binelea după cum crezuse inițial și existau mari șanse ca acesta să vadă totuși lumina zilei într-un viitor mai mult sau mai puțin îndepărtat. Și cum de la agonie la extaz nu este decât un pas*, Mitza al nostru a băut și s-a veselit. Din păcate pentru mult-încercatul nostru șef, reciproca (vezi *) este cât se poate de valabilă. Din al șaptelea cer unde se afla el, redactorul-șef adjunct de-atunci a căzut cu viteza luminii undeva în cea mai adâncă groapă pe care a putut-o găsi. Pentru că, a doua oară în scurta lui viață, Fallout 3 a fost abandonat. De data aceasta „pe bune". În lunile următoare, graficul stării lui Mitza a început să semene din ce în ce mai mult cu o sinusoidă, până în momentul în care omul nostru a zis „STOP!" de frică să nu dea în patima beției și să ajungă boschetar.





Exact în momentul acela, Internetul a început să vuiască la auzul veștii (și de această dată „pe bune") că Bethesda a achiziționat de la Interplay drepturile asupra lui Fallout 3. Mai pe lung, în data de 12 iulie 2004, Bethesda a băgat mâna adânc în vistierie, a încărcat un camion cu bani, bonuri de masă, pietre prețioase și vreo două sclave răpitoare și a bătut timid la poarta bunkerului celor de la Interplay. Porțile s-au deschis, o mână a înșfăcat camionul, alta pe solul lui Bethesda, i-a tras înăuntru, iar porțile s-au închis la loc. Câteva ore mai târziu, camionul veseliei a demarat în trombă (ca nu cumva să se răzgândească Interplay-ul) către fortăreața Bethesda, unde urma să livreze prețioasa încărcătură, adică urna cu cenușa lui Fallout 3 și o cărticică plină de sfaturi prețioase cu privire la trezirea lui Van Buren din morți.

Câteva zile mai târziu, o mulțime înfuriată înarmată cu torțe, limbi ascuțite și degete neobosite, i-a asaltat pe oamenii Bethesdei. „Sunteți nașpa, băăăăă!!! Ce, credeți că nu știm ce vreți să faceți??? Nu vă mai satură Dumnezeu de Scrolls-uri, acuma vreți și un The Fallout Scrolls!!". Și tot așa, până când Bethesda s-a enervat și a făcut un anunț SPECIAL. Odată cu Fallout-ul, a cumpărat și sistemul SPECIAL, folosit cu succes în primele două joculețe din serie. Singurele lucruri rămase la Interplay sunt drepturile asupra unui univers on-line situat în curtea bădiței Fallout. Să fie sănătoși și să se spele pe cap cu ele!



Aflând toate aceste lucruri, precum și numele șefului de proiect (Todd Howard, un om în a cărui judecată am toată încrederea... doar ne-a dat Elder Scrolls-ul), Mitza s-a bucurat din nou, dar era atât de slăbit, încât m-a lăsat pe mine să vă spun povestea lui Fallout, acest Lazăr la pătrat al lumii RPG-urilor.

Închei cu un citat din Todd „The Man" Howard. „Fallout e unul dintre jocurile mele favorite și plănuim să...". Dacă vi s-ar oferi șansa să vă ocupați de continuarea unuia dintre jocurile voastre favorite, v-ați permite să vă bateți joc de ea? Eu cred că nu.

■ cioLAN

S-A DECIS: JOS CENZURA!

Invocând primul amendament al Constituției (amendamentul lor preferat), Robert Lasnik, judecător al curții districtuale din Seatle, a declarat ca fiind neconstituțională legea care interzicea vânzarea către minori a jocurilor care conțin scene de violență. Robert Lasnik a declarat că acest gen de violență poate fi întâlnită și în artă, literatură sau producții media și acestea au fost protejate mereu de „libertatea de exprimare". Cine știe, poate lumea a început să înțeleagă mesajul transmis de Mike Moore în documentarul său, „Bowling for Columbine"!



Microsoft se ia de guler cu Sony



Viitorul aparține consolelor! Mai exact, după cum merg lucrurile, viitorul le va aparține cowboy-ilor de Microsoft și samurailor de la Sony. Și este la fel de clar că nu vor să îl împartă frățește. La apus de soare, cei doi voinici s-au întâlnit la cap de pod, s-au măsurat din priviri și, în sfârșit, Microsoft a grăit „În săbii să ne împungem sau în console să ne războim?" Sony, care avea ginta niponă de partea sa, a ales consolele. Și astfel, s-a ridicat consola împotriva consolei, fratele împotriva surorii și inul împotriva cămeșii.

Prima lovitură a dat-o Sony cu un anunț nevinovat în care ni se povestea de tăticul consolelor, viitorul Playstation 3, consolă din noua generație care se pare că va rupe gura târgului și va îndrepta ochii asiaticilor. Microsoftul nu s-a lăsat nici el mai prejos și s-a lansat în declarații despre mama consolelor, Xbox 2, Xbox Next, Xenon, sau cum o să se mai numească în momentul lansării. Numele nu contează așa de mult, important este că vom avea în față (și de data aceasta) o consolă din la fel de noua generație. Războiul declarațiilor odată început, Sony s-a încrâncenat și, ca rezultat, la E3 2005, doritorii vor putea afla o groază de lucruri despre Playstation 3. Microsoft a văzut negru în fața ochilor, a făcut spume și a urlat de s-a auzit până în Alaska „Noi vom fi primii!". Mai pe înțelesul românului de rând neobișnuit cu lupta între corporații, Microsoft vrea să ne surprindă. Nu-și va prezenta creația la E3 (deși nu li s-a întâmplat niciodată să rateze vreun eveniment de care ar fi putut profita pentru a se bate cu pumnul în piept). Și ce dacă Sony se va afișa de mână cu PS3-ul la E3, iar Microsoft va fi unul dintre marii absenți (de fapt, singurul)? Xbox Next va fi primul pe piață. Nu vă amintește de cursa pentru cucerirea spațiului? Revenind la consolele noastre, nu numai că Xbox Next va fi pe piață înainte ca Sony să fi terminat lucrul la PS3, ea va înregistra un catralion de vânzări pe minut, iar PS3-ul va ajunge de râsul lumii. Cel puțin așa am înțeles citind comentariile acide ale Microsoftului.

Un lucru e clar. PS3 va fi la E3, iar Xbox Next nu. Simplu. Și dacă vreți niște date, vă dau date. PS3 va „lovi" piața undeva pe la începutul lui 2006, iar Xbox 2... „mai devreme". Detalii tehnice? Prea puține și prea seci pentru gustul meu și al vostru. „Noua Generație" ne e de-ajuns.

■ cioLAN



Semnificația simbolurilor

Demo pe CD	În cazul prezenței uneia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.
Imagini pe CD	
Wallpaper pe CD	
Film pe CD	
Patch pe CD	
MOD pe CD	

BLOODRAYNE 2 – BENZI DESENATE

Echo 3 Worldwide a anunțat că va publica, în exclusivitate, prima revistă de benzi desenate ce o va avea ca eroină pe apetisanta vampiriță. Aceasta se va numi BloodRayne: Skies Afire. Revista urmează să apară în octombrie și va coincide cu lansarea jocului BloodRayne 2.

PIRATERIA DE NEOPRIT!

BSA (Business Software Alliance) estimează că valoarea softului piratat în anul 2003 ar fi aproape de 29 de miliarde de verzișori. Deși au investit sume mari de bani pentru a preveni folosirea produselor piratate, se pare că fenomenul scapă de sub control. D C++ oare? Niște măgari.

Morții lor sunt mai mari decât morții noștri







Urmând exemplul televiziunilor, continuăm și noi rubrica de decese (care a fost inaugurată ca urmare a morții subite a celor mai simpatici detectivi din toate timpurile, Sam și Max).

Începem călătoria noastră în lumea morților cu **Ultima X: Odissey**. Electronic Arts a anunțat că Ultima X: Odissey, noul lor MMORPG a cărui acțiune s-ar fi petrecut (☺) în universul Ultima și care ar fi folosit Engine-ul Unreal, a fost anulat. Motivul? EA vrea să-și concentreze eforturile pe jocul existent, inclusiv pe un nou expansion pack, dar și pe un nou proiect, Ultima Online. În acest context, toată echipa care lucra la Ultima X: Odissey urmează să se ocupe de acum înainte doar de viitoarele proiecte UO. Într-o notă de pe site-ul oficial UXO, producătorul David „InQWis" Yee spune că decizia nu a fost ușor de luat, însă este o mișcare în direcția bună, acesta fiind cel mai bun lucru pentru Ultima, inclusiv pentru comunitate și echipă.

Următorul pe lista victimelor economiei este **Warhammer Online**. Un scurt anunț postat pe site-ul oficial al lui Warhammer Online ne spune că MMORPG-ul nu va mai fi realizat. Producătorul Robin Dews, cu inima sfâșiată de durere („This has been a difficult and painful decision" au fost exact cuvintele Domniei Sale), stinge lumina în urma lui Warhammer Online. Site-ul jocului s-a închis și el. Definitiv. Decizia a fost luată după ce s-au calculat costurile proiectului și stadiul în care se află acesta. Atât Games Workshop (deținătorul drepturilor pentru lumea fantastică din Warhammer), cât și Climax Development au fost de acord să anuleze proiectul.

Atât pentru astăzi și sper să NU ne revedem data viitoare. Dar dacă trebuie, trebuie.

■ cioLAN

DUNGEON SIEGE 2 ÎNTÂRZIE

„... în curând va veni timpul pentru încă o tură prin cea mai apropiată temniță. O tură plină de luminițe hipnotice, 3D și alte chestii care se vând ca pâinea caldă. Cât de curând? Vacanța 2004, scrie pe site. Probabil că nu e adevărat..."

Se pare că am avut dreptate, pentru că tocmai am fost anunțați că data de apariție a lui Dungeon Siege 2 a fost mutată undeva, în primăvara anului 2005. În primăvara lui 2005 vom fi anunțați că mai avem de așteptat, iar probabil prin iarna aceluiași 2005... dacă avem noroc... Dungeon Siege va poposi și pe meleagurile românești. Până atunci... răbdare.

SILENT HUNTER III DOAR ÎN 2005

Sarabanda amânărilor a început. Ubisoft anunță pe site-ul oficial că nu îl mai lansează în septembrie, ci pe la începutul lui 2005. Printre altele, a fost organizată o nouă ședință de brainstorming, la care putea participa oricine avea de făcut vreo propunere legată de varianta finală a lui SH3. Reamintesc că SH3 este produs de Ubisoft România și a fost un adevărat succes la E3 2004.

preview

Sid Meier's Pirates!

Eşti un pirat bun... bun la toate răutăţile

„Vin piraţiiiiiiiiiiii!" urlă cineva în puterea nopţii, făcând ţăndări liniştea orei două şi paharul de cristal pe care guvernatorul Johnson îl scăpase speriat din mână (halal guvernator...). Menajera Hilgrid, trezită şi ea din somn, bodogănea prin odăile de jos: „O să-i rup picioarele nesimţitului ăla de Jack Sparrow. Anu' trecut a promis că îşi ia perla aia neagră şi piraţii împuţiţi de-aici. Acum iar o să miroasă casa ca o cocină şi va trebui să cumpăr un detergent scump". Săracul Sparrow n-avea însă nici o vină. El stătea cuminte pe CD-ul lui, mestecând tutun prost şi câteva expresii vulgare sau licenţioase la adresa lui Sid Meier, proaspăt căpitan de nelegiuiţi.

Totul a pornit...

... de la un dor nebun de a pleca în Lumea Nouă, mai ales că duşmanul tău de moarte (despre care nu ştii prea multe, da' în principiu e mare şi urât) ţine morţiş să-ţi demonstreze că „Unde-ţi stau picioarele, îţi va sta şi capul" nu e neapărat o tehnică yoga. Aşa că te îmbarci frumos pe-o navă (vezi să nu scrie Titanic pe ea) şi p-aici ţi-e drumul! Drumul cu pricina se întrerupe pe ici, pe colo din cauza unor chestii minore precum o furtună, un pic de revoltă a echipajului şi din cauza numirii tale în postul de căpitan devenit vacant (te las pe tine să îţi imaginezi de ce). Ei, acum odată devenit căpitan, parcă ar fi cazul să tragi frumos într-un port-royale (lasă, mă, tunul... să acostezi voiam să zic) şi să-ţi dregi o ţâră barca (în shipwright) şi echipajul (în tavernă). Că veni vorba de tavernă: tot aici poţi afla diverse zvonuri (ştiai că Barbă-Neagră e de fapt blond?), consulta lista celor mai temuţi zece piraţi sau cumpăra diverse obiecte speciale sau hărţi (vreo 20 la număr) de la contrabandistul dubios din colţ. Cum care? E imposibil să nu-l observi, e cel mai dubios ins din local. N-ai chef de plecat încă pe mare? Nici o problemă, mai sunt destule de făcut şi pe uscat. Ca orice nelegiuit respectabil, îţi poţi pune abilităţile şi ticăloşenia în slujba unui guvernator, fie el francez, englez, spaniol sau olandez... Dacă faci treabă bună (adică prestezi activităţi de tâlhărit şi măcelărit reprezentanţi ai coloniilor rivale), creşti în rang, dar mai ales în ochii fiicei guvernatorului. Şi fata e frumoasă (şi 3D pe deasupra)... că la ea tot te-ai uita, dar la wallpaper-ul cu miss Playboy ba.

Totul e permis în dragoste...

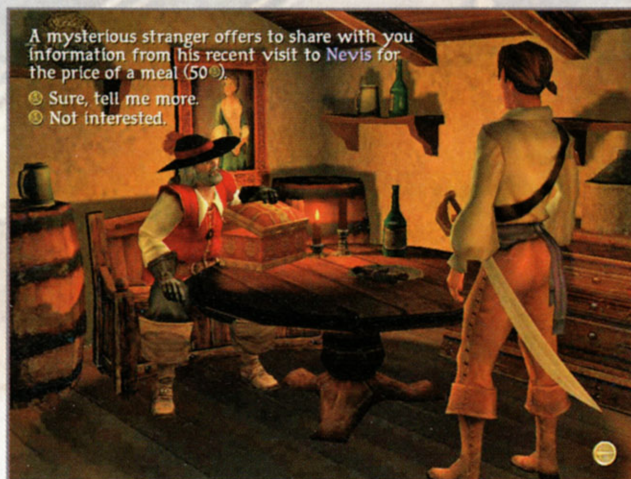
Dacă ţi s-au aprins călcâiele rău de tot (şi nu e de la praful de puşcă în care ai călcat), poţi alege două variante. Prima presupune mici atenţii, cum ar fi un colier de diamante. Colier pentru care ai bătut mările în lung şi-n lat, ca să nu mai amintim de garda contesei, răposata posesoare. După părerea ta, în jurul gâtului îi stă mai bine funia decât zorzoana în cauză. Gusturi de pirat, ce să mai discutăm... Dacă însă eşti extrem de zgârcit, dar vrei totuşi să-ţi cucereşti perechea, o uimeşti cu talentul tău de dansator. Asta până când logodnicul oficial îşi iese din pepeni şi alte fructe exotice şi te provoacă la duel. Lupta asta e un soi de Mortal Kombat, controlul fiind setat pe numpad. Are şi fatality: odată căzut, oponentul primeşte bonus o sticlă în cap de la iubitoarea lui logodnică. Acum, dacă eşti cumva genul de tâlhar familist, poţi să te însori liniştit. Dacă nu, o ştergi englezeşte (chit că jucai de partea spaniolilor). Ce să-i faci, ai auzit că fiica guvernatorului francez e singurică...

... Dar cum e în război?

În război faci după cum te taie capul. Pe apă te poţi da rotund cu o flotă de maxim opt nave, poţi ataca pe cine ai chef sau poţi să fugi mâncând pământul (mai bine zis valul) de patrulele care vor să te ridice în slăvi şi în ştreang. În bătălie ai sub comanda mausului sau a tastaturii doar o singură navă, suficientă însă pentru a da de lucru peste vreo două-trei secole căutătorilor de epave. Dacă eşti un gurmand cu gusturi fine şi nu-ţi place şvaiţerul de etravă, poţi recurge la celebra manevră de abordaj. Să mai spun că şi aici ai parte de un duel furibund, condimentat cu diverse secvenţe scriptate?



În Vamă sau la Portiţa?



Hai să-ţi ghicească moşu'


Nemernicule! Dă mă banii înapoi!


Domnişoară... Dansăm un rock?

Ai rău de mare? Ok, hai să acostăm un pic. Acum, dacă tot am acostat, n-are sens să stai degeaba (un pirat nu ajunge în top 10 aşa, pe ochi frumoşi). Ori te-apuci de căutat comori pe insule uitate de lume, dar prezente pe hartă, ori mergi cu colindul prin portul cel mai apropiat. „Ne daţi ori nu ne daţi?", vor cânta suav marinarii tăi, care la sabie, care la muschetă, în funcţie de priceperea lor şi de recrutarea ta. Singura trupă de care nu dispui (dar dispune inamicul) e cavaleria. Cum adică tu de ce n-ai? Păi unde vrei să ţii calul? În cabină, legat de calorifer? Fii serios...

Uneori, se mai întâmplă s-o iei şi pe coajă. Nu-i bai, că nu mori. În schimb, eşti capturat şi zaci după gratii o bună bucată de vreme. Evadarea e posibilă, dar numai dacă eşti un maestru al furişării. Te-au prins din nou? Nasol de tot, pentru că sentinţa se prelungeşte şi ai toate şansele să ieşi un moşulică sclerozat, bun să citească poveşti mini-piraţilor şi nicidecum să mânuiască sabia sau cârma.

„Dacă tot avem piraţi...

... atunci să furăm", şi-au zis cei de la Firaxis. Şi au furat băieţii caracteristici RPG câte încap în cala vasului şi în rubrica personajului. Încă de la bun început ai un pirat complet customizabil (dar nu umbla prea mult prin meniul ăla că se gâdilă, săracul). În funcţie de preferinţe, căpitanul tău poate fi un spadasin excelent, un navigator încercat sau un dansator mai bun decât animatoarele de la Moulin Rouge. (Mai ştii, poate că pe niveluri mai avansate joacă şi sârba). Şi dacă tot e RPG, nu puteau lipsi artefactele: o sabie mai acătării, o vestă bună la încasat lovituri de sabie, o vioară bună la ridicat moralul echipajului sau un telescop bun la spionat inamicii de la o distanţă sigură. Nu în ultimul rând, spiritul RPG bântuie şi finalul deschis al jocului. Te poţi retrage din activitate după câteva raiduri reuşite sau continua să-ţi hăituieşti duşmanul de moarte (ăla mare şi urât) şi să-ţi aduni familia risipită de respectivul bad-boy. Orice ai alege, istoria te va judeca şi jocul îţi va acorda un anumit scor şi un rank, pe măsura faptelor tale.

Mai proaspăt, mai curat, mai parfumat

Am vaga impresie că în jocul ăsta şi-au băgat Hilgrid coada şi detergentul ei scump. Totul e frumos, frumos colorat, complet 3D şi sclipeşte de curăţenie. Navele, copiate fidel din cartea de istorie, îşi umflă pânzele imaculate în vânt. Nici personajele nu-s mai breze. Toată lumea, de la guvernator la prădător, e lipsită de cea mai mică pată. Dar nu e rău. Imaculatul ăsta şi stilul „cartoony" al personajelor sunt o parte dintr-o lume simpatică, care poate fi devastată de publicul larg pe la începutul lui noiembrie 2004.

■ Jack the Ripper



Titlu	Sid Meier's Pirates!
Gen	Aaaaarrrr, matey!
Producător	Firaxis Games
Distribuitor	Infogrames Ent.
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Nu
Data apariţiei	sfârşitul 2004
ON-LINE	www.pirates-game.com



Prince of Persia 2

O continuare previzibilă

În iarna anului trecut își făcea apariția pe rafturile magazinelor Prince of Persia: The Sands of Time, principala noutate pe care o aducea, fiind, după cum era de așteptat, trecerea de la mediul complet 2D la cel 3D. Jocul s-a bucurat de un succes uriaș încă de la lansare și avea să fie desemnat drept unul dintre cele mai reușite jocuri de consolă ale anului trecut, versiunea de PC nefiind cu nimic mai prejos. Principalul atu l-a reprezentat engine-ul grafic capabil să redea în detaliu acea lume de basm învăluită în magie și mister, iar un alt punct forte al jocului, sistemul de luptă, deși imperfect, avea marele merit de a nu te plictisi niciodată de împărțitul săbiilor în stânga și-n dreapta. Prințul mai era ajutat, la nevoie, și de un pumnal magic cu ajutorul căruia avea posibilitatea să dea timpul înapoi preț de câteva secunde, suficient pentru a scăpa dintr-o încleștare pe viață și pe moarte cu niscaiva caftangii mai greu de dovedit sau pentru a-i da ocazia să repete trecerea peste un obstacol în cazul unui eșec. Succesul de care s-a bucurat jocul i-a determinat pe cei de la Ubisoft să anunțe după câteva luni că studiourile lor din Montreal lucrează de o bună bucată de vreme la o continuare a aventurilor năzdrăvanului prinț persan.

Ți-a fost scris în stele

Acțiunea jocului se petrece la șapte ani distanță de The Sands of Time, iar prințul nu mai este același tânăr naiv de altădată. La prima vedere, povestea nu are nici o legătură cu evenimentele din primul joc. Vânat de Dahaka, o încarnare nemuritoare a Sorții ce caută răzbunare, prințul pornește într-o călătorie plină de primejdii și mister pentru a înfrunta cumplita moarte ce i-a fost prezisă, pașii purtându-l spre o fortăreață ascunsă în inima unei insule blestemate ce adăpostește cele mai mari temeri ale omenirii. De-a lungul jocului, prințul va fi nevoit să călătorească și în trecut, perioadă de timp ce contrastează puternic cu prezentul peste care domnesc haosul și dezolarea. Ce mai știm este că jocul începe la bordul unei corăbii lovite de furtună, în mijlocul unui atac cu săgeți „aruncate" din toate direcțiile, cu salturi și acrobații pe frânghii, cu lupte crâncene cu săbii și pumnale în rolul principal, și chiar coliziuni între ambarcațiuni, toate acestea având darul să îți ofere experiența unică a unei lupte cum numai în filmele de capă și spadă ți-a fost dat să vezi! Capabil să ne ofere aceste minunății este același engine folosit și de The Sands of Time, însă modificările care i-au fost aduse îți vor da ocazia să admiri medii mai vaste, mai frumoase, mai detaliate și mai imersive, cu alte cuvinte, o grafică mult îmbunătățită. Dacă în The Sands of Time ți-a fost dat să pătrunzi în strălucitoarea lume a celor O Mie Și Una De Nopți, de data aceasta vei avea de-a face cu o lume mai întunecată, mai violentă, cu niște castele de proporții gigantice și grădini luxuriante, fiecare dintre locații emanând o atmosferă mistică și unică în felul său, incredibilul spectacolul de lumini și umbre reușind să dea lumii înconjurătoare o tentă de realism cum rar ai mai văzut.


Nu da, că te pleznesc!


Urmează finalizarea...





genul căpcăunilor înalţi cât o casă cu două etaje, insistând cu puternice lovituri aplicate în ţeastă până când aceştia se plictisesc de atâta bătaie de cap aruncându-l la pământ sau până când sunt răpuşi. Inteligenţa artificială a inamicilor a suferit şi ea modificări majore, astfel că luptele vor fi mai intense, iar duşmanii mai greu de înfrânt. De data aceasta, prinţul nu se mai poate ajuta de Pumnalul Timpului, în posesia căruia nu se mai află, însă o parte din puterile acestuia i-au fost transmise. Timpul poate fi, încă, dat înapoi, iar o nouă abilitate şi-a făcut loc pentru a compensa lipsa pumnalului, una în care evenimentele decurg cu încetinitorul în timp ce prinţul continuă să zburde liber ca pasărea cerului printre grupurile de adversari. Mai multă atenţie s-a acordat şi puterilor ezoterice de care vei avea o mai mare nevoie când vei întâlni diverse capcane sau puzzle-uri, repertoriul de acrobaţii îmbogăţindu-se şi el, una dintre cele mai interesante fiind străpungerea unei cortine cu sabia şi coborârea în siguranţă de-a lungul acesteia, iar în alta, ajutat de-o frânghie, vei alerga de-a lungul unui perete descriind prin deplasare un arc de cerc. Astfel de mişcări acrobatice vor fi extrem de folositoare şi în toiul luptei. De exemplu, în timp ce aleargă de-a lungul unui perete, eroul poate reteza binemersi capul unui inamic care n-are altceva mai bun de făcut decât să-i stea în cale, iar execuţiile aplicate creaturilor inamice sunt şi ele de o „frumuseţe” ieşită din comun, eviscerările cu două săbii fiind la ordinea zilei, după o asemenea manevră partea superioară a corpului nemaiştiind nimic despre cea de jos. Lupta cu două săbii este acum posibilă datorită lipsei pumnalului, ceea ce îi va da ocazia eroului să folosească scheme de luptă noi, unde mai pui că acum are posibilitatea să le ia piuitul duşmanilor neprevăzători aruncând după aceştia cu tot felul de obiecte, care mai de care mai ascuţite. Toate acestea îi vor fi de un real ajutor în înfruntarea hoardelor de inamici care, spun producătorii, vor fi mai mulţi, mai diverşi, mai periculoşi şi mai mari decât în prima parte – femei asasin, giganţi bine înarmaţi şi protejaţi de scuturi impenetrabile, puzderii de animăluţe, foarte „prietenoase”, care vor ataca în valuri şi nu te vor lăsa să respiri uşurat nici un moment.

Care cu cine, cum şi cu ce

Producătorii au recunoscut că sistemul de luptă nu a fost atât de bun pe cât sperau că va fi, aşa că au efectuat unele modificări, cea mai importantă fiind, după părerea mea, o nouă mişcare de prindere. Prinţul îşi poate ataca acum inamicii sărindu-le în spate, având astfel posibilitatea să-i felieze, să-i decapiteze după bunul plac şi chiar să-i folosească pe post de scut la nevoie. De asemenea, se poate căţăra pe umerii uriaşilor, de

Răbdare

Toate bune şi frumoase, însă de acestea ne vom convinge, spun cei de la Ubisoft, abia la iarnă, data exactă a lansării nefiind cunoscută. Asta dacă producătorul se va ţine de cuvânt şi nu-l va amâna la nesfârşit pe diverse motive, ceea ce pare greu de crezut, jocul aflându-se într-un stadiu destul de avansat de dezvoltare. Până atunci însă nu ne rămâne altceva de făcut decât să aşteptăm, tremurând de nerăbdare, să vină... frigul.

■ KiMO

Titlu	Prince of Persia 2
Gen	Action
Producător	Ubisoft
Distribuitor	Ubisoft
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	N/A
Data apariţiei	sfârşitul 2004
ON-LINE	www.princeofpersiagame.com/





Fă-te că dai, iar eu îl ard!



Poate aşa respiri mai uşor

The Bard's Tale

Un erou impertinent și povestea lui atipică



Eu sunt un om bun. Iubesc pacea, fericirea, liniștea, serile în care pot privi luna plină, în care urlu la ea și mă transform în... ooooops, să lăsăm asta. În fine, ideea ar fi că violența îmi displace complet. Cu o excepție: eroii de RPG. Asemenea specimene sunt numai bune de bătut. Toți promit la început marea cu sarea, o bucată de plajă și un cocktail cu umbreluță. Îi crezi pe cuvânt, scoți sabia de la naftalină, faci hamburgeri din vreo zece duzini de accidente genetice și ce primești în final? Aceeași poveste răsuflată cu salvarea lumii. Și cum lucrătura diavolească n-ar fi completă, momentul final de triumf emană atâta originalitate, că altfel greu mai primea numele de secvență tipică. Prezentă mai jos întru lămurirea unora și iritarea multora.

Secvență tipică

Făt-frumos își luă inima în dinți (vezi să nu muști prea tare că faci infarct, deșteptule!) și lovi, transformându-l pe vrăjitorul cel rău într-o grămadă informă de pixeli. „Uraaaaa, am învins! Datorită mie omenirea va supraviețui. Va planta flori. Va culege căpșuni. Va... ". Asta s-o crezi tu, sărmane. Urmează armaggedonul... ăsta, uninstall-ul. M-ai plictisit de moarte. Huooooo!

Gata, trecem la represalii

Am căutat o tavernă.com (am auzit eu că pe-acolo bântuie asemenea indivizi dubioși) și am plecat cu dorința expresă de-a băga în spital sau în eternitate vreo câțiva dintre ei.

După vreo oră de intensă activitate socială, rămăsesem și fără oponenți și fără artefacte de cotonogeală. (În disperare de cauză, l-am bătut pe ultimul ins cu doi cârnați, da' nu mai spune la nimeni). Obosit (dar fericit!), am răpit o stacană de vin (feat. dynamic lighting) și m-am pregătit să-mi savurez victoria la singura masă rămasă întreagă în tot localul. (Cum de-am ratat-o pe asta???). Dar pas să am liniște! Hangiul furios îmi cerea să-i plătesc pagubele.

„Ok, zic, spăl farfurii pe gratis până se face suma."

„Care farfurii? (mișcare amplă de smulgere a podoabei capilare.) Le-ai spart pe toate!!!!!"

„ăăăăă... cioburile aduc noroc?"

„Dacă nu îmi plătești, îl chem pe fratele meu cel mare și atunci o să vezi tu... Asta o să fac. O să-l chem pe... Bardul!"

M-am speriat. Nu prea știam eu cine-i bardul ăsta, dar suna mai înfricoșător decât o bere caldă și o nevastă urâtă la un loc. I-am plătit cinstit omului și, în schimbul a trei stacane de vin, l-am rugat să-mi povestească despre individul ăsta fioros. Iată ce-am aflat:



Dragă, îmi stârnești... interesul



Șefu', ăsta face pe mortu'

Bardul, pericol public

Bardul nostru a apărut acum vreo 20 de ani, rod al iubirii dintre Brian Fargo și Interplay. Încă din copilărie s-a dovedit a fi un individ problemă. Cronicile vremii consemnează exmatricularea acestuia de la Academia de Salvat Lumea de-a Moaca, motivele fiind „vizite nocturne repetate în dormitoarele fetelor” și „stil de viață imoral, ilegal și care îngrașă”. Iată cum îl descrie un fost coleg: „Era ironic, interesat doar de bani și de fete frumoase. Nu-mi plăcea de el. Și să știți că părerea mea proastă n-are legătură cu faptul că mi-a furat prietena în anul I”. Anii au trecut și n-am mai auzit nimic de bard. Ce se știe cu siguranță este că acum un an și ceva, tatăl, Fargo (căsătorit cu inXile), a cerut custodia micului delincvent și a început să-și pregătească progenitura pentru viitor. În primul rând, l-a croit bine. Mai exact, i-a croit un rând de haine noi, apelând la același engine care l-a îmbrăcat și pe „Everquest: Champions of Norrath”. Rezultatele nu arată rău, dar mai e loc destul pentru îmbunătățiri.

În al doilea rând, Bardului i s-a implementat cheful de vorbă. Ajutat de vocea lui Cary Elwes (alias Robin Hood – Bărbatul în izmene), personajul pălăvrăgește cu toată lumea, jocul având circa 5.000 de linii de dialog și vreo 50.000 de cuvinte (asta pentru maniacii cifrelor). De ales însă nu vom alege răspunsul (încăpățânarea-sa Bardul nu acceptă să-și bage altcineva mausul în replicile lui), ci tonul vocii. Un ton politicos aduce simpatia tinerei hangițe, iar abordarea de tip „măgar” garantează o bătaie bună de la prietenul ei cât un dulap de stejar.

Lăsați-mă să-l cânt!

Părinte îngăduitor, Fargo și-a lăsat mândrețea de flăcău să-și facă de cap într-o lume destul de mare și periculoasă (14 regiuni diferite, fiecare având de la unu la patru niveluri). Cât timp? Păi, să tot fie vreo 30 de ore de joc, adică de cotonogit monștri și de îndeplinit quest-uri. În ceea ce privește adversarii, se recomandă utilizarea fără prejudecăți a metodelor MEBO (Mai Eficient ca Bătaia e Omorul) și PHARE (Păi Hăcuiește-l, că Altfel te Rupe El). În caz că lucrurile se complică (sau pur și simplu îi e lene să altoiască personal),


Proști... da' mulți


Șobolani bine-crescuți. Pardon, lupi.


Motoul nostru:
„Nici un dungeon fără inamici!”

Bardul dispune de un anturaj summonabil pe bază de voce. În funcție de melodia cântată, apar un fire elemental, un aruncător de bolovani, un crab imens sau Brian Fargo mai știe ce altă dihanie. Cel mai simpatic mi s-a părut însă șobolanul (primul disponibil), bun la speriat fete slabe de talie și de înger. Și asta nu-i tot: eradicarea indivizilor turbulenți permite Bardului să apeleze și la ajutorul NPC-urilor. Tăticul Fargo șoșotea ceva despre un al doilea jucător care va controla respectivele caractere. Toate bune și frumoase, dar dacă așa Bardul ia bătaie de la proprii aliați?

Bardul, file din poveste

Cronicile care au împânzit Internetul arată că personajul nostru pornește la luptă și la făcut mișto de tot ce înseamnă clișeu RPG-istic. Iată un extras din aventurile create pentru viitorii mânuitori de bardă și Bard: „Hanul este în mare primejdie. Un șobolan îi bântuie beciul. Nimeni nu are scăpare. Toate speranțele stau într-un singur om [...] Cu o năprasnică lovitură, eroul distruge minuscula, dar suntem siguri, malefica fiară. Urale, ovații și o mișcare de 360° a camerei în jurul eroului. Magnific!”

Care e finalul? Nu se știe. Un zvon, și încă unul foarte plăcut auzului, spune că finalul va fi unul deschis, în funcție de alegerile făcute de fiecare jucător. Momentan, singurul scop declarat al eroului nostru este să bântuie lumea, în căutarea banilor și a fetelor dispuse să... Să ce? Ei bine, dragii Ripperului, asta vom afla pe la sfârșitul lui 2004 sau începutul lui 2005, în funcție de dotarea fiecăruia, adică Xbox sau PS2 (urmează PC-ul).

■ **Jack the Ripper**

Titlu	The Bard's Tale
Gen	RPG
Producător	inXile Entertainment
Distribuitor	Acclaim
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Nu
Data apariției	sfârșitul 2004
ON-LINE	www.thebardstale.com



review

The Suffering

Din Abbot scapă cine poate

În acest moment, aici, la Brașov, plouă. Nici nu vă închipuiți cât am așteptat eu ploaia asta. Din două motive. Unul ar fi niște mici (dar dese) vizite la București, unde mă simțeam ca un eschimos parașutat pe o dună în deșertul Kalahari, iar al doilea a fost chiar acest articol. Nu se cade să scrii despre un asemenea joc când afară totul mustește de fericire și optimism sau când doi porumbei se iubesc cu disperare la 50 de metri de tine. Pentru un asemenea review trebuie atmosferă, dom'le! Ploaie, un vecin care tocmai și-a încheiat scurta vizită pe pământ și, eventual, un unchi psihopat care să-ți poarte sâmbetele. Ploaie e cât cuprinde și mai am puțin și rămân fără vecini mai bătrâni de 50 de ani. Cu unchiul a fost mai greu. Am un unchi tractorist, dar nu se pune. Condițiile fiind împlinite în proporție de 66,6 %, haideți să vedem ce e și cu suferința asta și dacă e bună la (și de) ceva.

Condamnat la moarte

Când vă aflați într-o situație ce pare fără ieșire, în nici un caz să nu vă întrebați dacă se poate mai rău de atât. În mod sigur veți afla că se poate. Luați-l drept exemplu pe Torque, persoana în spinarea căruia pare-se că s-a adunat toată suferința din lume. În urma unui acces de furie, omul nostru și-a „concediat" nevasta și pe cei doi copii. Un proces intens mediatizat i-a urmat crimei, iar Torque al nostru a primit repartiție într-o celulă de lux pe culoarul condamnaților la moarte. Și să nu cumva să credeți că aici e capătul liniei și că nimic nu poate fi mai rău, pentru că o să vă înșelați la fel tare ca și Torque. Un cutremur urmat de zgomote suspecte și de dispariția subită a noilor lui colegi îl conving pe Torque că Destinul nu și-a epuizat colecția de măgării odată cu o simplă condamnare la moarte. Situația devine mult mai albastră decât înainte, iar Torque, în ciuda posibilităților extrem de reduse oferite de viitor, va încerca să afle cine e măgarul care i-a stricat frumusețe de execuție și să-și croiască drum către o viață mai bună. De fapt... uitați partea cu „mai bună". „Drum către viață" e de-ajuns.

În mica lui excursie către lumină (care poate fi 3rd person sau 1st person, după gust), Torque al nostru va fi acostat, în afară de hoardele de târâtoare, săritoare și agățătoare, de către diverse personaje care-i vor cere diverse favoruri. În funcție de răspunsul lui, fostul deținut se va îndrepta vertiginos către unul dintre cele trei finaluri. Da, dragii mei, The Suffering este un joc open-ended, în care liberul arbitru are și el un cuvânt de spus. Și, mulțumită acestui cuvânt, rejucabilitatea urcă puțin mai sus de genunchiul broaștei.

Desigur că Torque nu pleacă la drum complet neajutorat. Între el și El stă pavăză un arsenal care nu m-a impresionat. Nici plăcut, nici neplăcut. Pur și simplu mă așteptam la așa ceva. Totuși, Torque este un deținut, nu Rambo. Diversitatea armelor nu e punctul forte al horror-urilor, așa că lipsa unei panoplii bogate nu mă va face să-i scad din notă. Nici El (cei Răi) nu sunt prea variați, însă acest lucru e compensat de inspirația de care a dat dovadă designerul atunci când i-a conceput. Cel mai important e că se integrează cum nu se poate mai bine în peisaj. Ca să vă gâdil puțin curiozitatea, vă mai spun că, din când în când, Torque se metamorfozează dintr-un deținut blând într-un monstruleț anarhist și violent.


Supradoză...

Ciuliți urechile și căscați ochii. Iadul e aici

Metri cubi de sânge, batalioane de monștri și acțiune cu ghiotura. Violență extremă, spaimă cât cuprinde și, pe alocuri, frustrare. Toate acestea se împletesc, zic eu, armonios pe un fond horror mult mai reușit decât în cazul multor titluri recente sau puțin mai în vârstă. Violența prinde viață chiar sub ochii noștri mulțumită unui engine grafic destul de „în vână", care se folosește cu oarecare succes de funcția de pixel shader. Asta dacă placa voastră video știe așa ceva. Dacă nu, deși funcția poate fi dezactivată, puneți-o de un upgrade. Și astfel, ademeniți de cântecul de sirenă al graficii, ne vom plimba prin închisoare, pe câmp, prin peșteri și prin spitale de nebuni. Nu vom fi lăsați gură cască, însă nici nu ne





Nu, mulțumesc... încerc să mă las

vom putea revolta împotriva graficienilor de la Surreal Software.

Din proprie experiență, vă spun că un joc cu un potențial imens poate fi scufundat dacă sunetul e fușerit. Din fericire, nu acesta este cazul lui The Suffering. Dacă am ceva de cârcotit, în nici un caz comentariile mele nu vor avea ca țintă sunetul. Partea audio contribuie cel mai mult la atmosfera apăsătoare ce planează deasupra insulei Carnate. Spațializarea sunetului, deși nu perfectă, zgomotele nedefinite, urletele monștrilor, pocnetul armelor și vocile personajelor întâlnite vă vor asalta urechile, unde se vor juca gingaș cu auzul. Deși nu se ridică la înălțimea celei din Thief (oricare dintre ele), sonorizarea lui The Suffering este exact cum trebuia să fie, nici mai mult, nici mai puțin.

Horror, horror... dar să știm și noi

Cu ani buni de Silent Hill 2, Resident Evil 2 și Undying în spate, mă întrebam oare ce mă va mai speria. Fără supărare, dar dacă vă închipuiți că pe bătrânul PC există un joc mai dătător de fiori decât oricare dintre acestea trei... vă cam înșelați. Însă... The Suffering se

Mitza își dă cu părerea

Monștrii sunt și ei oameni. Chiar buni la suflet! Uite, de exemplu, pe tine te-au scos din închisoare și au decimat efectivul gărzilor. Le poți cere mai mult? Da, eventual să nu te vâneze și pe tine, dar nu a zis nimeni că viața e ușoară. Și ce dacă noi suntem de partea cealaltă a ecranului? Cine a spus că nu ne pot afecta și altcumva? De exemplu, cioLAN a tremurat câteva nopți lângă joc, îngăimând fericit: „Ce fain și întunecat e!". Însă, eu, unul, am umblat la luminozitate și am rămas cu o impresie oarecum diferită. Vedeți voi, din punctul meu de vedere, The Suffering nu este un horror obișnuit. Majoritatea jocurilor de acest gen încearcă să evite cât mai mult întâlnirile violente între personajul participant și cârdurile de inamici. Nu, greșesc, nu încearcă să evite conflictele, sângele pe pereți și zbieretele monștrilor, ci numai „cârdurile". Ce horror e ăla în care inamicii devin atât de mulți încât nici nu te mai sperie? Folosită excesiv, partea de acțiune poate dăuna serios unui horror. The Suffering însă nu și-a propus să fie un horror clasic. Nu, aici ajungi să ai sânge și în chiloți de la atâtea măceluri, iar ororile cu care te întâlnești nu te mai bagă în sperieți doar prin simpla lor prezență.

Aici, sperietura ți-o tragi de altundeva. Dacă la începutul jocului lucrurile stau mai „normal" și diversele peisaje pitorești pline cu cadavre și poezii scrise cu sânge pe pereți te pot afecta oarecum, mai încolo producătorii își mută atenția asupra unui alt tip de „intimidare". Creaturile sar la tine din întuneric, apar de după colț și zbiară înnebunite atunci când te aștepți mai puțin. Subtilitatea momentului se pierde, dar efectul este garantat. Te sperii de-ți sare mausul din mână.

Acum depinde de tine cum preferi horror-ul... Deși rezultatul este același, în acest gen de jocuri (sau filme), contează foarte mult modalitatea prin care ajungi să-ți simți inima ieșind pe sub cămașă.

Supradoză – The Return Of...





apropie extrem de mult de aceste trei jocuri și poate fi privit ca un hibrid. Motivul pentru care am făcut această afirmație este următorul: lucrul cel mai remarcabil la Silent Hill este modul cum acei japonezi nebuni reușesc să-ți intre în creier, unde încep să se joace la panoul de comandă până te fac să o iei razna. Treaba stă cu totul altfel în cazul lui Resident Evil, unde frica este generată de acel „boo!" neașteptat pe care-l foloseau părinții sau prietenii în tinerețile noastre. În fine, în Undying ne lovim de un exemplu tipic de atmosferă, întâlnită cu predilecție în romanele horror aparținând genului gotic. Zgomote nedefinite, monștri înfiorători pe care nu apucăm să-i vedem prea bine, un amalgam foarte înfricoșător de umbre și lumini, altfel spus, o atmosferă tensionată care te face să aștepți acel „boo!" de care vă povesteam mai devreme. Ei bine, The Suffering, după cum afirmam puțin mai sus, este o combinație destul de reușită a acestor trei „coafezi" specializați în frizura cunoscută popular drept Părul Măciucă (TM)".

Din fericire pentru noi, The Suffering a reușit să combine destul de bine elemente din cele trei jocuri. Reversul medaliei este reprezentat de inconsistența cu care sunt tratate unele dintre ele și de modul absolut tiranic în care sunt exploatate altele. Cel mai grăitor exemplu este folosirea abuzivă a imaginilor subliminale pentru a lucra puțin la psihicul nostru. La început, când nu aveam nici o idee despre ce m-așteaptă, după ce era să fac infarct de vreo câteva ori (am niște mici probleme cu inima), am fost foarte impresionat. Lăudabilă inițiativă. Dar după vreo oră-două de joc, aceste imagini deveniseră ceva banal, „mulțumită" frecvenței cu care acestea erau afișate.

Lighioanele care te vor mort sunt făcute cu cap, au o simbolistică a lor, într-un cuvânt, sunt cu totul și cu totul aparte. Sunt al naibii de înfricoșătoare, iar intrarea lor în scenă este regizată de un expert într-ale horror-ului. De câte ori auzeam niște zgomote metalice ritmate, inima începea să-mi galopeze pentru că știam că în curând o să-mi sară un Slayer în cârcă de nu se știe unde. Și de aici furnicăturile pe șira spinării pe care le mai simt și acum. Aici apare al doilea „dar". Bâzdâgâniile sunt prea multe și prea ușor de ucis. Un număr prea mare de creaturi generează frustrare și nicidecum groază, chiar dacă până la urmă le dovedesc. Totuși, în momentul în care observați că bara de sănătate este dubios de mică, iar un Mainliner jucăuș vrea să vă facă o seringă cadou, groaza revine în forță. Păcat că aceste momente sunt destul de rare fiindcă densitatea de medicamente o depășește cu mult pe cea a monștrilor. Mai dese și mai înfricoșătoare sunt momentele în care rămâneți fără lumină prin beciurile Asylum-ului (un nivel care tare îmi aduce aminte de House on the Haunted Hill) urmăriți de imaginea obsedantă a unui psihiatru nebun cu un nume extrem de sugestiv, Doctor Killjoy.

Vă întrebați dacă merită? Merită fiecare bănuț, chiar dacă din când în când vă veți simți înșelați. Cantitatea uriașă de sânge pe pixel pătrat, groaza pe care o veți simți când un Slayer umblă să vă bărbierească, precum și cele trei finaluri vor înăbuși momentele de regret.

■ cioLAN



Sunt obsedat de seringi!!!

Titlu	The Suffering
Gen	Action/Horror
Producător	Surreal Software
Distribuitor	Midway
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB (pixel shader necesar)
ON-LINE	www.thesuffering.midway.com



Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	8/10



PrePay



hello Mexic, hello Africa, hello Brazilia

aventura începe cu PrePay de la Orange

Reîncarcă-ţi contul PrePay în perioada 5 iulie - 5 octombrie 2004, adună kilometri PrePay şi ai şansa să pleci într-una din cele 15 excursii de 2 persoane în Brazilia, Africa de Sud sau Mexic.

În funcţie de valoarea creditului reîncărcat, poţi câştiga:
- reduceri la telefoane, pachete PrePay şi cartele de reîncărcare
- unul din cele 1000 de telefoane Nokia


NOKIA 3410


NOKIA 3510i


NOKIA 3200

În plus, de acum ai bonus de 0,5 USD pentru cartela de reîncărcare de 5 USD.

Pentru reîncărcare poţi folosi cartelele de reîncărcare PrePay promoţionale, reîncărcarea electronică, reîncărcarea contului PrePay de către un abonat şi Mobilis.

Pentru mai multe detalii, intră pe www.orange.ro

orange™

Carnival Cruise Lines Tycoon 2005 - Island Hopping

Departe de Tycoon

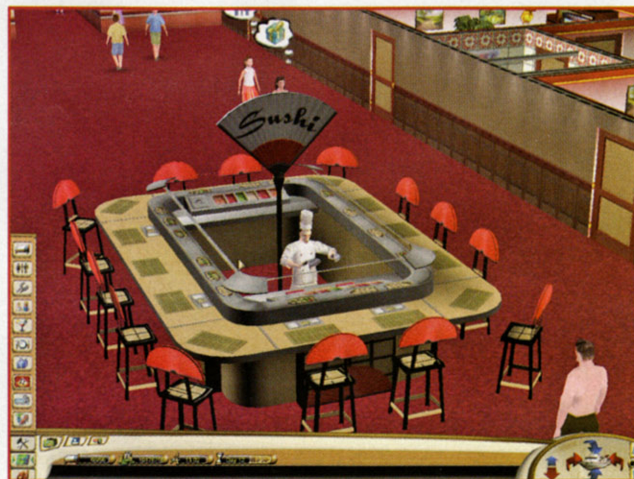

Conquest-ul original

Dacă aș fi dat 10.000 de lei pe un CD cu această tentativă de joc care se numește Carnival Cruise Lines Tycoon 2005 – Island Hopping, aș fi regretat pentru tot restul vieții mele. Lipsa de idei de care au dat dovadă super meseriașii care au făcut bomba anului se reflectă direct în timpul acordat jocului de orice om normal, cu frică de un șoc psihic produs de o supradoză de plictiseală.

Ce vrea ăsta de fapt ?!

Vrea să câștigi grămezi de bani (dar cu ce preț!) și să îți formezi un imperiu în domeniul turismului de croazieră. Așa că te apuci, după cum ești îndrumat la început, să faci din Sunshine un vas de croazieră care să fie floarea litoralului american. După ce construiești cele necesare pentru o vacanță de vis, începi să primești rezervări pentru o plimbărică prin Halifax, Sydney și New York. Timpul în care se pot primi rezervări este limitat și dacă vezi că nu se înghesuie lumea să se dea cu Sunshinu', mai scazi din preț ca să nu pleci cu trei oameni pe ditamai hotelul plutitor. Din păcate, cam ăsta e singurul preț pe care poți să-l modifici. Restul se presupune că se modifică odată cu creșterea reputației. Așa că trebuie să fii atent la ce nu le convine clienților, care sunt obișnuiți


Pun pariu că e plin de români



Aici e biroul de reclamații!


Conquest-ul din joc

cu prea multe drepturi și fac scandal doar așa, ca să nu-și iasă din mână. Ba că nu-s destule grupuri sanitare, ba că nu-i mâncare sau băutură. Degeaba îți spun că aveau tot ce-și puteau dori, tot se mai trezea unu' să comenteze ca să pară că jocu nu-i chiar simplu și, pentru a doua oară, groaznic de plictisitor. După ce strângi ceva bani, poți să îți mai cumperi un vas, dar trebuie să-ți faci socoteala astfel încât să ai și resurse financiare pentru a începe partea de construcție. Pentru primul vas angajezi un căpitan din cei cinci disponibili și singura grijă pe care o mai ai ar fi să mai dai câte un repair din când în când. Acum preocuparea ta este Celebration, noul vas pe care trebuie să faci din nou toată manevra pe care ai făcut-o cu prima ta dragoste, Sunshine. Și așa vei face și cu Paradise, Legend sau Conquest. Ca totul să pară mai atractiv, te mai lasă să construiești câte un club, o sală de gimnastică, un cazinou și alte câteva facilități care devin disponibile pe măsură ce îți cumperi nave mai mari și mai încăpătoare. Dar atâta faci, le construiești pe undeva, pe vas, ca să scapi de gura turmelor de turiști, însă nu poți să te implici în activitatea lor. Nu poți să alegi ce produse să vândă sau ce prețuri să aibă. Camerele turiștilor sunt împărțite în nouă categorii, iar prețul de construcție este direct proporțional cu prețul pe care îl vor plăti clienții. Camerele se pot upgrada dacă nu ai loc să mai construiești altele noi și dorești să scoți un ban în plus din rezervări. Angajații sunt mulțumiți dacă le pui și lor la dispoziție o cameră de odihnă și una de recreare. Dintre toți angajații, cel mai încântat de aceste facilități este căpitanul vasului, care stă toată ziua în camera de odihnă și face dușuri din două în două minute. Asta s-ar putea datora faptului că preferă să doarmă îmbrăcat. Din când în când, mai face câte un număr de magie și trece prin pereți, probabil pentru amuzamentul clienților. Traseul pe care are loc croaziera se schimbă odată cu upgrade-urile, contra cost, pe care le poți face porturilor Miami, New Orleans, Los Angeles și Vancover. Cam atât ar fi de făcut în această tentativă de Tycoon, iar singura provocare adevărată în acest joc este timpul cât reziști să-l joci fără să arunci monitorul pe geam.

U've been warned !

Grafica ar putea fi considerată acceptabilă dacă e să vorbim doar de realizarea vapoarelor, că în rest au mai făcut, probabil în paintbrush, câteva clădiri și niște insule. Muzica este în ton cu tema jocului, adică un cafe concert de toată spaima. Ceva în genul „palpitantelor" concerte de pe terasele din Eforie Nord. Numele jocului este preluat de la cea mai mare companie din lume în domeniul croazierelor, deși ar fi fost mult mai sugestiv să se numească Titanic Cruise Lines Tycoon 1912. Totuși, Carnival Cruise Lines Tycoon 2005 vine cu o foarte utilă opțiune de uninstall, care funcționează perfect.

■ Rzarectha

Queen Mary 2



Queen Mary 2 este cel mai mare vas de croazieră din lume și aparține companiei Cunard, care a fost cumpărată în acest an de gigantul Carnival. Iată câteva date despre acest impresionant oraș al apelor:
- valoarea estimată se ridică la suma de 800 de milioane de dolari
- produce energie electrică care ar putea asigura iluminarea unui oraș de 200.000 de locuitori
- s-au folosit peste 250 de tone de vopsea pentru a acoperi o suprafață de aproximativ 550.000 de metri pătrați
- pe Queen Mary 2 este singurul Planetariu plutitor
- echipajul este format din peste 1.200 de persoane
- poate primi peste 2.500 de turiști la bord
- cele patru motoare dezvoltă o putere de 157.000 CP
- 75% din cabine au mini terase, iar 77% au vedere spre exterior
- are 345 de metri în lungime și o înălțime de 72 de metri (cam cât o clădire de 21 de etaje)
- cântărește 150.000 de tone
- direcția și înclinația sunt controlate cu ajutorul unui singur joystick

Titlu	Carnival Cruise Lines Tycoon 2005 – Island Hopping
Gen	Tycoon
Producător	Artex Software
Distribuitor	Activision Value
Procesor	750 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	16 MB
ON-LINE	www.artexsoft.com



Grafică	6/10
Sunet	5/10
Gameplay	3/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	2/10

4

Besieger

Be Sieged or BeSieger !

Besieger este un RTS 3D în care acțiunea are loc în timpuri străvechi, când majoritatea problemelor se rezolvau foarte simplu, mai exact prin câte un război „sănătos". Totul începe când Mara, de profesie vrăjitoare (rea), profită de absența fratelui ei, Konin, care plecase să pună mâna pe o sabie care îi plăcea în mod deosebit. Prin niște descântece doar de ea cunoscute pune stăpânire pe Tark, capitala Cimmeriei. Vikingii, care se înțelegeau foaaarte bine cu cimmerienii, află de această schimbare la nivel de conducere din Cimmeria și se gândesc că n-ar fi rău să se pregătească în caz că pe Mara o apucă nebuniile și vrea să dea buzna peste ei. Așa că îl trimit pe eroul local, Earl Barmalay, să aducă din orașul Baltor ciocanul lui Thor și să pregătească faza de apărare. Dar după plecarea lui, orașul le este distrus de trupele conduse de Mara. Ultima lor speranță rămâne Barmalay.

Să înceapă caftul!

Ca în majoritatea strategiilor real-time, și în Besieger există două părți importante. Partea de cules-construcție și partea de cafteală. Atât vikingii, cât și cimmerienii folosesc aceleași resurse, adică lemne, pietre și fier. La fel decurg și partea de construcție, protejarea orașului sau formarea profesională. Diferă ceva pe la trupe și pe la flota aeriană, unde cimmerienii dispun de un balon cu aer cald dotat cu un aruncător de flăcări, în comparație cu „zeppelinul" vikingilor, care lansează sulițe spre țintele vizate. Unitățile de luptă, precum și mașinile de război, nu costă nimic pentru că ele se realizează după ce trimiți sătenii la cursuri de conversie profesională, unde vor deprinde arta mânuirii armelor. Recalificarea în muncă funcționează în ambele sensuri, adică ei pot deveni din nou din mari războinici simpli săteni. Acest lucru poate fi folositor deoarece în Besieger fiecare casă, fermă (ce o fi!) are un număr limitat de paisani, iar în unele cazuri te trezești că nu mai pune nimeni osu' la munca de jos și că ai cam rămas fără materie primă pentru clădiri sau pentru eventualele upgrade-uri. Pe lângă trupele pe care le formezi singur, mai ai la dispoziție și eroi precum Barmalay, Konin, Oscar, Olga sau Ghazimm. Preferații mei sunt Oscar, un ogre grăsun, și Ghazimm, un centaur super rapid, care a fost foarte util într-o misiune în care trebuia să interceptez un transport al inamicului (de fapt, au fost vreo trei transporturi până la urmă). Din păcate, nici eroii și nici restul războinicilor nu știu să o pună și ei de o vrajă acolo, lucru care ar fi fost de așteptat pentru universul fantastic în care se desfășoară acțiunea jocului. În schimb, ei au un efect asupra celor din jur. Olga, de exemplu, este healăriță și nu atacă pe nimeni, ci doar aleargă pe acolo urlând întruna „Someone needs healing?". Olga este foarte importantă pentru că foarte multe misiuni pot fi terminate doar cu condiția



Iară e coadă la săbii?



Dacă-ți ard una!


Recunoaște, femeie!


Munca te-nalță!

ca Barmalay sau alte personaje să rămână în viață, un lucru absolut normal pentru continuitatea story-ului. Eroii mai și câștigă experiență în timpul luptelor, care îi face din ce în ce mai puternici, chiar exagerat de puternici la un moment dat.

Nimeni nu ascultă!

Până aici, toate bune și frumoase, însă Besieger are unele probleme care îi scad destul de mult din valoare. Mă refer la două în special: pathfinding-ul, care pe mine m-a făcut cu nervii, și AI-ul, care e de-o prostie incredibilă în unele momente. De exemplu, majoritatea cazurilor în care calculatorul are superioritate numerică se rezolvă foarte simplu : Divide et impera. Tot ce trebuie să faci e să o pui de o ambuscadă în care să îi atragi rând pe rând. Pe lângă asta, atacurile lor sunt sterile și lipsite de spontaneitate. Aceleași asalturi, pe care le respingi destul de ușor în timp ce în oraș îți dezvolți în liniște armata pentru lovitura decisivă. Dar nivelul AI-ului e compensat într-un fel de faptul că oamenii tăi au propria lor tactică uneori și ignoră comenzile pe care le dai. Mereu găsesc câte ceva în care se împotmolesc, iar câteodată reușesc chiar să blocheze o armată întreagă în spatele lor. Rutele pe care le aleg în timpul unui asediu te fac să crezi că au fost taximetriști în București și oferta lor specială era „Bucureștiul noaptea, pentru provincie și U.E.". Chiar dacă sunt la doi metri de un turn pe care i-ai pus să-l distrugă, ei atacă prin „învăluire". Mare învăluire. Și ca totul să fie și mai palpitant, camera o ia razna când ți-e lumea mai dragă și te trezești admirând peisajul din vârful vreunui munte, departe de bătălia care tocmai are loc. Probabil că producătorii sunt foarte încântați de grafica jocului și vor să fie siguri că o vei aprecia la adevărata valoare. Grafica din Besieger nu este deloc rea, cei de la Primal Software folosind același motor grafic ca la „I of the Dragon" pentru a crea universul 3D în care are loc acțiunea. Deși unele obiecte sunt cam pătrățoase, per general le-a ieșit binișor, decorurile sunt diverse și bine realizate, se modifică noaptea, iar schimbarea anotimpului poate fi și ea sesizată. Sunetul poate fi caracterizat foarte simplu: un rău necesar. Te ajută în multe momente și chiar poți să îți dai seama de zona în care se află, dar devine exasperant de multe ori din cauza clișeelor. Besieger are și opțiune de multi-player, dar nu are un browser de servere integrat. Pentru multiplayer sunt disponibile doar opt hărți, care pot fi folosite și în „skirmish" mode. Cam puține, ținând cont că jocul nu are editor.

Vine patch-ul?

Besieger nu are cine știe ce pretenții, un procesor la 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB video și 1.5 GB pe hard ar fi minimul necesar.

Deși suferă la câteva capitole care scad mult din valoarea unui RTS, Besieger ar mai putea fi salvat încă. Spun asta pentru că apariția unor patch-uri ar putea rezolva multe dintre problemele jocului, iar producătorii ar putea să schimbe soarta unui proiect de la care se pare că așteptau mai mult. În concluzie, aștept încă eventualele patch-uri care să facă din Besieger un RTS pe care să nu îl uit într-o lună ca pe alte joace de duzină.

■ Rzarectha



Titlu	Besieger
Gen	RTS
Producător	Primal Software
Distribuitor	Dreamcatcher
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.besieger.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	7/10
Sunet	6/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	6/10
Storyline	6/10
Impresie	6/10

6,1

Ground Control II: Operation Exodus

Există genul RTF!

Trebuie să recunosc cinstit: inițial am avut o reținere atunci când mi s-a cerut să fac un review pentru un titlu RTS. Asta pentru că, în general, consider RTS-urile clasice, gen Stracraft, Warcraft, Commmand & Conquer șamd ca fiind alergări în timp real cu mausul pe diverse hărți, obositoare din punctul meu de vedere. Dar, în momentul în care Mitza mi-a comunicat numele jocului despre care urma să scriu, am avut o tresărire de bucurie, dublată de mirare: „Cum, mi se dă mie să scriu despre un joc fain? Credeam că după review-ul de Thief 3 o să uitați că știu să fac articole, până apare Rome: Total War... Sunt surprins, nu a sărit nici unul din colegii mei să-mi ia din mână acest review?". Explicația era că la momentul respectiv nu prea mai aveam colegi...

Ground Control II nu este, însă, un RTS clasic. De aici îmi voi porni judecata acestui titlu și trebuie să recunosc de la bun început că voi fi un judecător părtinitor. Asta pentru că, la locul potrivit în prezentul articol, vă voi arăta de ce îmi voi face 60% din comunitatea de jucători dușmani pe veci... Iar asta spre lauda trade mark-ului Ground Control!

Povești cu tunuri

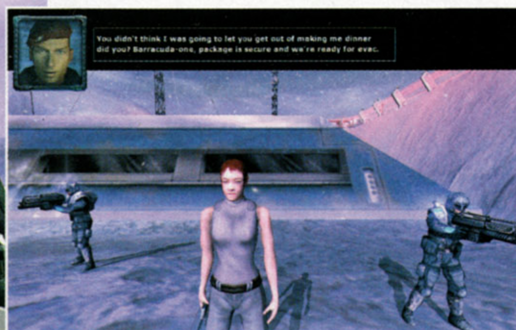
Și dacă tot am zis despre Ground Control II că este diferit, să încep prin a vă arăta că nu este diferit. Povestea, dragii moșului, este aceeași pe care v-au spus-o și alții, în multe și lungi seri de iarnă petrecute la gura ventilatorului sursei: pe planete, se bat fete, late-n spete tehnologice, din motive demagogice, cu băieți, frumoși feți. Imperiul Terran, condus de imperatricea Vlaana Azleea (vezi coperta), se luptă din greu cu Northern Star Alliance, al cărei erou în armură nestrălucitoare, de camuflaj, este căpitanul Jacob Angelus (care a ratat coperta din același motiv pentru care nu punem poze cu băieți frumoși la Faza Zilei, pe www.level.ro). În ecuație intervin de la un punct încolo și Vironii, un fel de alieni cu față antropomorfă.

O facțiune este mai democratică și mai simpatică decât alta, dar nu contează care cu cine, de ce, și mai ales cum. Important este că există un conflict, că se generează



Eroism, statui, planete...


Desant sub focul inamic



Căutați femeia

un fir epic oarecum solid, iar variațiile istorisirii slujesc cu real succes gameplay-ul, fără a deștepta fiori beletristici și fără a ieși în vreun fel din frontul comun al storyline-ului de RTS clasic.

Ceea ce ar putea bucura pe unii dintre voi, jucători ai primelor titluri ale seriei Ground Control, este faptul că Northern Star Alliance este o rămășiță a vechii facțiuni Crayven Corporation. De fapt, și mă feresc să spun mai multe de teama „spoilificării", nume precum Sarah Parker sau Astrid vor rezona semnificativ și plăcut în povestea Ground Control II, fiind un element de continuitate firesc, bine implementat în acțiunea jocului.

Până la urmă, din storyline-ul Ground Control II rămânem cu atât: pe planeta Morning Star Prime se bat pentru supremație două facțiuni, Imperiul Terran și NSA, iar o a treia, Vironii, se regăsește în diverse alianțe cu acestea, numai bine cât să dea sare și piper la partea de tactică și strategie. Și, bineînțeles, trebuie să vă așteptați la porția regulamentară de artefacte alienești cheie și tehnologii secrete, ce vor ajunge până la urmă să-și dovedească rolul esențial în soarta întregului Univers cunoscut...bla...bla...bla...

Resursa care nu este

Ground Control II face parte dintr-o categorie aparte de RTS-uri: acelea fără resurse. Adică, fără „materii prime" pe care să le extragi din mine, să zicem, pe care apoi să le transporți la tine în bază și pe care să le folosești la producția de unități și clădiri. De altfel, în joc nu produci nimic, ci doar ceri să ți se aducă. Evident, există limite ce se pun satisfacerii cererii tale, iar acestea sunt date de felul în care este gândit jocul.

Pe fiecare hartă sunt marcate câteva locații de importanță strategică, „victory locations". Cucerirea și menținerea acestora aduc, în timp real, puncte jucătorului, numite „aquisition points" (AP). După cum vă puteți imagina, în funcție de numărul acestor puncte, vă puteți comanda aducerea de noi unități pe hartă. Aceste unități sunt aduse de nava de desant (dropship) și sunt debarcate numai în punctele de pe hartă marcate ca „landing zones".

Evident, fiecare unitate are un anumit cost în puncte de achiziție, deci trebuie să vă gândiți bine pe ce vă cheltuiți punctele de achiziție acumulate. Asta cu atât mai mult cu cât punctele de achiziție nu curg cu nemiluita - jocul evaluează dimensiunea teritoriului controlat de voi și face o estimare a maximului necesar de trupe. Dacă vă apropiați de acest număr de trupe, punctele de achiziție se vor acumula tot mai lent, până când nu se vor mai acumula deloc. Deci, după cum vi se spune la începutul jocului de către superiorul direct, generalul Warhurst, trebuie să nu „consumați" mai multe trupe decât este necesar, pentru că numărul acestora este limitat.

Ce sare în ochi la vederea acestui sistem de recompensare a ocupării și menținerii punctelor de victorie este asemănarea sa cu folosirea punctelor de „prestigiu" din seria Panzer General, din care Ground Control II pare să se fi inspirat copios. Important, însă, este faptul că producătorii Ground Control II au reușit în mod fericit să preia ideea din Panzer General, unde era vorba de un sistem pe ture, și să o aducă într-un joc de luptă în timp real.

Astfel, putem ajunge la o concluzie ușor paradoxală - Ground Control II este un RTS fără resursă în care există, totuși, o resursă. Este vorba despre performanța tactică a jucătorului, o resursă a cărei bună exploatare aduce punctele necesare achiziționării de trupe. Până la urmă, meritul unui joc precum Ground Control II este acela de ›

TIMELINE



2000



2000


Ground Control, un clasic



...blindat greu imperial...



Artileria grea a NSA,...



...care a fost

a elimina resursele "intermediare" (aur, lemn, kriptonit, farafastit), punând în directă legătură gameplay-ul cu adevărata resursă a oricărui joc: jucătorul.

Avantaje

O asemenea concepție a resursei într-un RTS are rolul de a îndepărta căpușele ce sugeau seva gameplay-ului. Așa după cum spun în caseta „Singur împotriva RTS-ului", implementarea resurselor în RTS-ul clasic, warcraftian, duce la concentrarea atenției jucătorului în direcția unui micromanagement repetitiv, cuplat cu eforturi logistice elementare. Acest fapt duce la nevoia reducerii complexității fiecărei componente a jocului, pentru a nu ajunge la supraîncărcarea acestuia. Scade astfel atractivitatea fiecărei componente, fie aceasta tactică sau strategică. Soluția găsită de Warcraft 3 a fost un fel de RPG-izare, care să mai rupă din monotonia clasicului RTS. Discutabilă soluție... La fel de discutabilă, în opinia mea, precum RTS-izarea RPG-urilor (vezi Spellforce sau Battle Mages).

Revenind la Ground Control II, felul în care acesta este gândit dă posibilitatea jucătorului să se concentreze asupra tacticii. Mai mult decât atât, crește viteza derulării acțiunilor, iar jocul este suficient de „aerisit" ca să te lase pur și simplu să te bucuri de ceea ce faci în luptă, fără a mai avea grija inutilă a nu știu cărei resurse și a plimbării acesteia din mină până în bază. Pur și simplu, prin faptul că tu ești resursa jocului, Ground Control II are mai mult „fun" decât orice RTS clasic, apropiindu-se bine sub acest aspect de seria Total War sau de Blitzkrieg.

Un alt avantaj al felului în care este gândit Ground Control II este acela că nu mai poți face producție de masă, cu care să inunzi inamicul cu o viitură de selecții de trupe. Fiind limitat de către sistemul de acordare a punctelor de achiziție, trebuie de multe ori să-ți gândești acțiunile la modul calitativ, și nu cantitativ. De altfel, nu am decât cuvinte de laudă la adresa felului în care este calculată atribuirea punctelor de achiziție, mi se pare că producătorii au reușit să echilibreze excelent acest aspect al jocului. Astfel este sporit „fun"-ul taman pe



Favoriții mei, snaipări enesei...



... la apus de soare, or să îl omoare

Singur împotriva RTS-ului

Nu aș putea vorbi despre felul în care Ground Control II este un joc de tactică și strategie, fără a pune în discuție structura clasică a jocului RTS (Real Time Strategy, pentru cititorii noștri extrem de tineri). Voi face, însă, această discuție de pe o poziție absolut subiectivă, fără a avea în nici un fel pretenția că aș deține vreun adevăr fundamental pe care să încerc a vi-l impune.

De la un Warcraft încoace (sau de la Dune 2?), RTS-ul este un gen de joc în care există o componentă tactică, una strategică și una logistică. Componenta strategică presupune ocuparea prin forță a zonelor de pe hartă de unde se extrag resursele, exploatarea acestor resurse, precum și construirea de clădiri destinate a recepționa aceste resurse și/sau de a folosi resursele pentru crearea de noi clădiri și unități militare sau civile. Tot în cadrul părții de strategie a RTS-ului se află și gândirea felului și a numărului de unități militare, precum și modul în care vor fi acestea upgrade-ate. Componenta logistică ține de folosirea unităților civile pentru exploatarea și transportarea resurselor existente pe hartă, precum și de apărarea liniilor de aprovizionare. Dacă stau mai bine să mă gândesc, logistica este un element de strategie... Componenta tactică a RTS-ului este cea responsabilă de felul în care se desfășoară luptele în joc, de modul în care sunt folosite în plină bătălie unitățile militare disponibile.

Dacă ne uităm bine la această mică analiză a componentelor RTS-ului, observăm că, dacă punem toate aceste elemente într-un mediu de timp real, este greu să realizezi un joc pentru oameni care nu au zece mâini și patru capete. De aceea, pentru a face un RTS jucabil, se fac compromisuri semnificative în ce privește complexitatea fiecăruia dintre elemente, atât strategic, logistic, cât și tactic.

Practic, dacă este să comparăm strategia dintr-un joc bazat pe ture, precum primele două titluri ale seriei Civilization, cu ceea ce numim strategie în RTS-ul de tip Warcraft/Age of Empires, vom observa că acestea din urmă sunt de-a dreptul scheletice. Și este vorba de un schelet preluat ulterior de toate jocurile de gen, ce nu se abat nici o câtime de la linia clasică.

Logistica în RTS-urile de care vorbeam este la rândul ei foarte subțire, neputând egala complexitatea unor titluri precum Sudden Strike ori Blitzkrieg. Unde transportul presupune folosirea unor camioane (ce trebuie dotate cu șofer), atât pentru infanterie, cât și pentru tractarea pieselor de artilerie. Asta ca să nu mai vorbim de funcții decente de marș în formație, prin comenzi de follow bine implementate.

Dar locul unde am cele mai mari dureri în ce privește compromisul făcut de RTS-ul warcraftian este tactica. Pur și simplu, în afară de dispunerea în diverse formații, aproape că nu există comenzi cu specific tactic, iar structura și caracteristicile unităților militare exclud posibilitatea acumulării de experiență și de perfecționare în plan tactic pe măsura parcurgerii misiunilor din campanii. Vă trimit pentru mai buna înțelegere a acestor lucruri, către titluri precum Close Combat și Blitzkrieg, în care aspectul tactic este implementat superlativ. Sau către seria Total War...

Rezultatul, nemulțumitor pentru mine, al compromisurilor făcute de RTS-ul clasic, este transformarea acestui tip de joc într-un exercițiu de viteză cu mausul. Ba mai mult, accentul se pune prea puțin pe elementele de finețe ale luptei - este suficient să fii la locul potrivit cu cât mai multe selecții de trupe și victoria este ca și asigurată. Singura grijă a jucătorului este de a potrivi unitățile folosite în așa fel încât să fie „nași" unităților atacate. În rest, producție de masă a unităților, ce strică deseori calitatea tacticii și strategiei prin atenția acordată cantității. Dar, asta este o chestiune de gust personal...

Până una, alta, rămân adeptul „spargerii" RTS-ului în componente, preferând să joc strategie în Civilization, iar tactică în Close Combat sau Blitzkrieg, ori... seria Ground Control. Iar dacă, totuși, vreau să le îmbin pe amândouă, joc Shogun sau Medieval (Total War), unde partea strategică este simplificată, e drept, dar nu și anorexică. În plus, seria Total War adoptă cea mai bună gândire în ce privește îmbinarea strategiei cu tactica: porțiunea de strategie este pe ture, cea de tactică este în timp real. Nu pot spera decât ca acest model să fie generalizat în viitor.


Warcraft 2


Age of Empires 2

baza unui element care, dacă ar fi fost prost calculat, ar fi putut deveni o importantă sursă de frustrări pentru jucător.

Vectorii victoriei

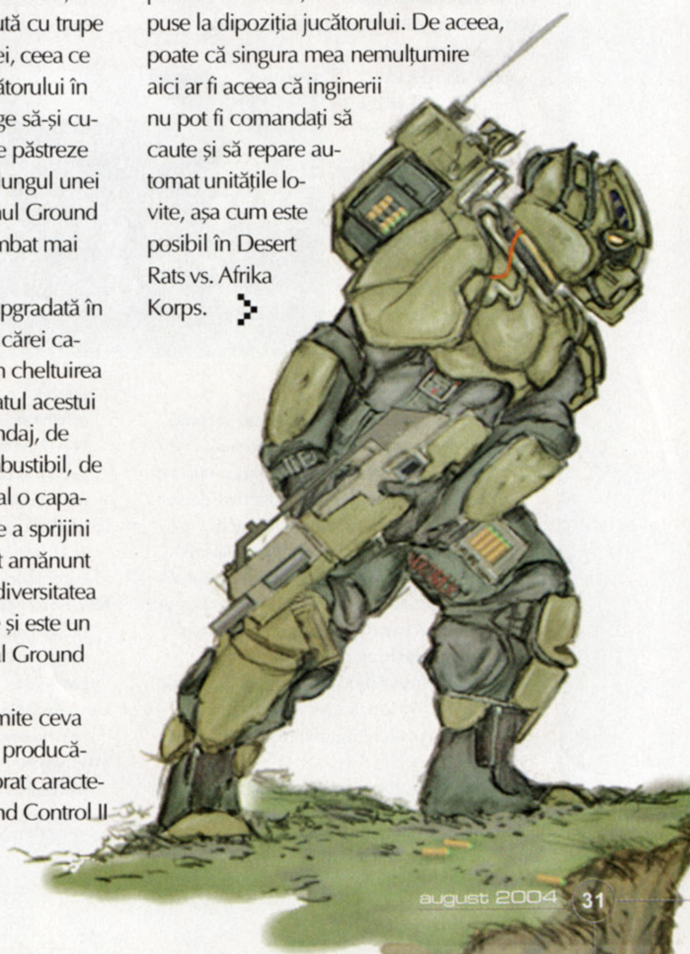
Parcă tot pentru a ajuta la curgerea lejeră a jocului, producătorii au optat pentru un număr redus de tipuri de unități disponibile pentru fiecare facțiune în parte: în jur de zece. Este vorba de infanterie ușoară și grea, de transportoare blindate, de blindate ușoare, medii și grele, de artilerie strategică și de ingineri (ce pot repara vehicule, dar și însănătoși infanteria), precum și de unități aeriene. Fiecare din aceste trupe oferă posibilitatea unui mod secundar de acțiune, de obicei fiind vorba despre un al doilea mod de foc sau de muniție.

Acest al doilea mod de acțiune vine să suplinească oarecum faptul că nu există posibilități clasice de upgrade al trupelor - acestea au aceleași caracteristici și funcționalități pe parcursul întregii misiuni, precum și al campaniei. Singura schimbare posibilă este îmbunătățirea eficienței focului efectuat asupra inamicului. Aceasta se realizează pe baza creșterii experienței și este vizibilă prin faptul că unitatea respectivă crește în grad, lucru marcat prin simbolul gradului militar afișat deasupra trupei cu pricina.

Din păcate, creșterea în experiență a unităților tale se manifestă numai la nivel de misiune, și nu la cel al campaniei. Astfel, fiecare nouă misiune este începută cu trupe aflate la nivelul zero al experienței, ceea ce nu ajută la intrarea cu totul a jucătorului în pielea comandantului care ajunge să-și cunoască trupele, încercând să și le păstreze pe cele mai experimentate de-a lungul unei campanii, cum era cazul in primul Ground Control, sau în titlurile Close Combat mai recente.

Singura unitate ce poate fi upgradată în misiune este nava de desant, ale cărei caracteristici pot fi îmbunătățite prin cheltuirea unor puncte de achiziție. Rezultatul acestui upgrade, fie că este vorba de blindaj, de rezervoare suplimentare de combustibil, de arme mai eficiente, este în general o capacitate crescută a dropship-ului de a sprijini trupele de la sol. Interesant, acest amănunt de concepție a jocului sporește diversitatea instrumentelor tactice de acțiune și este un element notabil de originalitate al Ground Control II.

Vorbind despre trupe, aș omite ceva important dacă nu i-aș lăuda pe producători pentru felul în care au echilibrat caracteristicile și tipurile acestora. Ground Control II este un exemplu de RTS în care fiecare unitate își are locul și momentul ei de utilitate, sporind considerabil varietatea provocărilor dar și a rezolvărilor tactice puse la dipoziția jucătorului. De aceea, poate că singura mea nemulțumire aici ar fi aceea că inginerii nu pot fi comandați să caute și să repare automat unitățile lovite, așa cum este posibil în Desert Rats vs. Afrika Korps.




Vironi pe șesuri


Vironi pe ceruri


Pășitori imperiali (SW?)

Tic-Tactică

În ce privește posibilitățile de control tactic al trupelor, acestea sunt reduse, dar eficiente. Se pot așeza unitățile în formație, se poate stabili atitudinea (foc de voie, defensivă, foc la vedere - există posibilități de realizare a ambuscadelor), se poate indica direcția de foc la finalul unei deplasări. Din păcate, funcția de Follow, altfel utilă în orice joc de tactică, este prost implementată în Ground Control II - dacă selectezi un grup de unități și le comanzi să urmeze o anumită unitate, se va produce pur și simplu o îmbulzeală în jurul unității de urmat.

Tot ca element de tactică, remarc în Ground Control II faptul că blindajele vehiculelor sunt diferențiate în funcție de dispunerea lor: în față blindajul este mai gros, în lateral mai subțire, iar în spate și mai subțire. De aceea, sunt posibile și chiar necesare acțiunile „antitanc" surpriză, executate rapid și pe ascuns cu unități de infanterie aduse în spatele blindatelor inamice.

Apoi, la același capitol la tacticii, intră și avantajul pe care îl au trupele aflate pe înălțimi (Ground Control a fost, se pare, primul titlu RTS care oferea acest element de realism). Și tot de tactică ține posibilitatea de a captura și repara poziții de artilerie fixe, pe care apoi le poți „dota" cu o unitate proprie de infanterie ce va opera respectivul tun în avantajul tău.

Și dacă este să-mi aduc aminte de alt ingredient savuros al jocurilor de tactică, precum Close Combat sau Blitzkrieg, și anume cererea de sprijin de artilerie, de atacuri aeriene ori de lansare de perdele de fum, sunt bucuros sa vă spun că veți găsi astfel de lucruri și în Ground Control II.

Adăugați aici posibilitatea de a introduce infanterie în clădiri (se poate chiar alege latura clădirii în care să amplasați trupele), sau acoperirea oferită de păduri ori condițiile meteo grele, și veți obține tabloul unui joc de tactică variat. În care, spre exemplu, poți avea surpriza unor excelente momente de luptă de stradă, în care lunetiști bine folosiți pot întoarce soarta unei întregi bătălii. Sau în care atacurile pornite pe ploaie ori ninsoare se dovedesc o bună alternativă la ieșirea cu pieptul gol în bătaia soarelui (și a tunurilor...).

Buna implementare a friendly fire-ului este o altă provocare tactică. Aceasta cu atât mai mult cu cât artileria strategică „trage" cu mult prea multă „boltă", chiar dacă între tunuri și ținte nu sunt himalaye pe hartă, ceea ce duce la o încetineală excesivă a reacției la comandă a barajului de artilerie. Pe care, dacă nu îl controlați cu atenție, îl veți vedea căzând bine mersi în ceafa propriilor trupe...

Massive luat la întrebări

Level: Care consideri că este cea mai bună trăsătură a primului Ground Control?

Martin Walfisz (CEO Massive Entertainment): Accentul pe tactică. Cu armură diferențiată în funcție de așezarea pe vehicul, cu bonus oferit de dispunerea trupelor pe înălțimi precum și alte trăsături tactice, jocul original era inovator la vremea sa (și nu sunt multe jocurile de strategie care să fi urmat această cale până acum).



Level: Cu ce ambiții ați pornit sequelul?

MW: Aceea de a crea un joc mare, care să îmbunătățească și să adauge la experiența originală. Întocmai precum facem cu orice titlu la care lucrăm la Massive Entertainment, ținta noastră este de crea un gameplay și o grafică foarte bune, dar și componente puternice de multiplayer. Suntem cu toții gameri pe aici și întotdeauna sperăm ca jocurile noastre să-i satisfacă pe gamerii din lumea întreagă.

Level: Care a fost cea mai mare provocare în timpul lucrului la Ground Control II?

MW: Să decidem cât din jocul original vrem să păstrăm și câte lucruri noi să adăugăm. Suntem foarte mulțumiți cu rezultatul deciziilor noastre în această direcție.

Level: Care sunt facțiunea, unitatea și harta ta preferate?

MW: Îmi place NSA. Artileria și infanteria de asalt sunt cele mai mișto. Cât despre hărți, nu am încă una favorită (deși una din cele de multiplayer, Humiliation, este foarte bună).

Level: Cât de important a fost multiplayer-ul pentru voi? Cât de mult a durat procesul de echilibrare?

MW: Multiplayer-ul este foarte important pentru orice joc pe care îl dezvoltăm la Massive Entertainment. Adăugarea modurilor drop-in și cooperativ a fost o componentă a designului de la bun început. Cât despre echilibrarea unităților, aceasta a durat câteva luni, deși adevărata echilibrare a început în momentul lansării versiunii beta de multiplayer. Sunt sigur că va trebui să mai lansăm unul sau două patch-uri până când jocul este egal pentru toate facțiunile.

Level: Dacă ați avea o lună în plus pentru dezvoltare, ce ați face, ce parte a jocului ar beneficia de îmbunătățiri?

MW: Am echilibra mai bine unitățile și probabil am mai „lustrui" câte ceva pe ici, pe colo. Și am încerca de asemenea să rezolvăm câteva din problemele de pathfinding.

Level: Aveți planuri pentru un expansion, iar dacă da, la ce ne putem aștepta?

MW: Nu pot spune nimic despre un expansion. Dar, dacă ar fi să facem unul, poate am adăuga o altă facțiune?...

Sfintele Scripturi

Dacă este un capitol la care Ground Control II nu excelează, apoi acesta este cel al AI-ului. Oponenții artificiali nu declanșează atacuri coordonate, în care să atace simultan cu trupe diverse care se sprijină reciproc. Sau, cel puțin, atacurile și defensiva sunt coordonate numai dacă sunt realizate pe baza scripturilor, pe baza scenariului misiunii. De cum se termină secvența de script, AI-ul este lovit de o incapacitate cronică de coordonare.

Aceasta se manifestă clasic - AI-ul nu așteaptă să-și aducă mai multe valuri de trupe cu nava de desant, pe care să le organizeze în formații ce se sprijină reciproc. Nu, de cum sunt desantate, trupele sunt imediat trimise la atac. Și, tot clasic, ție îți rămâne să le macini pe rând, fără mari probleme.

În schimb, secvențele de AI scriptate, și în special cele de defensivă, sunt dintre cele mai bune din tot ce am văzut până acum, fiind adevărata provocare în campaniile de single player. O provocare atât de mare încât sunt momente în care simți că ar trebui să joci o anumită misiune în mod cooperativ. O asemenea posibilitate există, acesta fiind


Blocați la copac!


Blindate-n răsărit

unul din modurile de joc multiplayer, în care pot fi parcurse în maxim trei jucători cele 24 de misiuni (împărțite în două campanii legate, consecutive) ale jocului single player.

O problemă serioasă care lovește atât AI-ul inamic, cât și pe cel al trupelor proprii, ține de faptul că acestea folosesc detecția de coliziune atunci când își stabilesc rutele de deplasare. Astfel, un blindat va trece pur și simplu printre trupele dintr-un grup, fără a ocoli grupul în întregul său. Ceea ce se întâmplă este că vehiculul va împinge grosolan trupele din grup, cu consecința neplăcută a unei încetiniri considerabile a deplasării. Din acest motiv, sunt momente în care trebuie să supravegheați cu atenție deplasarea trupelor proprii, ce se pot încurca reciproc în strâmtori. Bine că și inamicul are aceeași problemă...

RTF

Nu vă uitați doar la faptul că grafica din Ground Control II este superexcepțională! Și mai important este că toate componentele acestei grafici au un rol în aspectul tactic al jocului - relief, păduri, ape, condițiile atmosferice, clădiri. Nu este doar eye candy aici, ci mai ales vizual în slujba gameplay-ului caracteristic unui joc de tactică. Iar faptul că există o libertate totală în orientarea camerei de luat vederi, întocmai precum în Ground Control (titlu revoluționar în acest sens, înainte de Shogun: Total War), ajută enorm la ușurința de a juca și la satisfacerea chiar a curiozității ochilor noștri... De multe ori pur și simplu am pus pauză la joc și m-am plimbat cu camera pe câmpul de luptă. Merită.

De apreciat mai este faptul că o asemenea grafică nu consumă atât de multe resurse cât ne-am aștepta. Dat fiind că Ground Control II are și un engine fizic destul de complex (vezi fizica debris-urilor, a particulelor rezultate din explozii), și nu ocupă decât un singur CD de instalare, avem în fața noastră un exemplu de programare iscusită a codului jocului. Și o rază de lumină în speranța noastră că un titlu asemănător ca grafică și fizică, Rome: Total War, va putea rula la fel de bine pe sistemele noastre.

Designul misiunilor este la înălțimea graficii, fiind, de altfel, sprijinit de inspiratul design al hărților. Pot spune că totul în Ground Control II este proiectat de așa natură încât să sprijine cât mai mult viteza jocului și ușurința cu care pot fi realizate desfășurările tactice, fie acestea punctuale sau pe arii întinse. Ceea ce redă Ground Control II genului RTS este elementul de fun relaxat, ți se oferă suficient timp pentru a avea plăcerea de a urmări frumusețea unei lupte care arată bine, sună bine, și pe deasupra se desfășoară la comenzile tale. Eliberat de grijile mărunte ale micromanagementului, jucătorul se poate distra, pur și simplu. Iar în multiplayer acest joc este pur și simplu o mană cerească pentru cei plictisiți de RTS-ul clasic. Singurul meu regret în partea de multiplayer este că se pot folosi unitățile a numai două din facțiuni, NSA și Vironii, ceea ce te privează de plăcerea de a comanda unitățile foarte interesante ale Imperiului, între care se detașează (de ce nu mă mir?) roboții pășitori...

Aproape că îmi vine să spun că Ground Control II este un Action RTTactics, dat fiind că este simplificat față de un Close Combat sau Blitzkrieg (RTT-uri clasice). Dar asta nu la modul la care este Wars & Warriors: Joan of Arc, despre care a spune că este un Action RTT este de rău, chiar de foarte rău. Dimpotrivă, Ground Control II se află la polul opus, fiind o capodoperă a genului Action RTT, ce demonstrează că strategia în timp real este vie și îți poate oferi momente de bucurie cum aproape uitaserăm că sunt posibile. De la grafică la concepția hărților și misiunilor, de la caracteristicile trupelor la simplitatea interfeței, totul în Ground Control II: Operation Exodus îmbie la joc, la distracție... Real Time Fun.

■ Marius Ghinea

Titlu	Ground Control II: Operation Exodus
Gen	RTS
Producător	Massive Entertainment
Distribuitor	Vivendi Universal
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P4 1,5 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum GeForce3
ON-LINE	www.groundcontrol2.com



Grafică	10/10
Sunet	7/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	10/10
Storyline	8/10
Impresie	9/10

8,8



Macarale, rîd în soare... singerii

Kreed

Forma fără fond sau jocul fără joc

Rusia este o țară mare, nu? Cu mafioți, Siberia, petrol, femei și, mai ales, cu mulți, mulți oameni. Și atunci explicați-mi și mie cum se face că, de fiecare dată când văd un joc rusesc, știu că îl voi porni cu speranță în suflet și că îl voi lăsa după aceea dezgustat de cât de bătuți în cap au putut să fie producătorii. Tot ceea ce sper este ca tendința asta de a face jocuri proaste cu toate că ai resurse cât să te bați cu două DOOM 3-uri și trei Half-Life 2-uri să nu fie contagioasă. Nu de alta, dar mă gândesc că Ucraina este tare aproape de Rusia și de acolo trebuie să vină S.T.A.L.K.E.R.-ul mult așteptat.

„Am cu ce!"... și ce dacă?

Cel mai recent joc provenit din zona aia și aterizat în redacție a fost Firestarter. Un joc mediocru, care nu reușea să se folosească pe deplin de resursele de care dispunea. Engine-ul frumos, dar gameplay-ul simplist și deloc satisfăcător l-au etichetat drept candidat pentru coșul de gunoi. Unde a și ajuns, după ce am eliberat din cale obstacole gen cutii de pizza și sticle de suc.

Revenind la ruși și la imensele resurse de care dispun, mi se pare extrem de îngrijorător ca atunci când ai la dispoziție oameni talentați și finanțare destulă, să nu fii în stare să realizezi un concept de joc cât de cât atrăgător. Să luăm de exemplu jocul de față, Kreed, realizat de către cei de la Burut Creative (ha!) Team.

Cei mai umblați pe Internet poate mai țin minte numele acestui joc din cele câteva prezentări extrem de favorabile de care a avut parte acum aproape un an. Pe vremea aceea, engine-ul său grafic părea că se va bate de la egal la egal cu de'alde DOOM și alte producții capitaliste. Nu vorbim așadar despre un joc de mâna a doua, necunoscut, ci despre unul care a avut parte de suficientă expunere publică pentru a putea fi recunoscut odată ajuns în magazinele de profil.

După un an, ce am primit? Ei bine, încercați să vă gândiți la System Shock 2, dar fără poveste, RPG și sperieturile de rigoare. Gândiți-vă la un FarCry fără engine și gameplay. Și tot așa... Pe scurt, sunteți prinși pe o navă care tocmai este atacată de extratereștri. Cine? Contează? Ce vor de la noi? Are vreo importanță? Și de acum înainte sunteți aruncați în miezul acțiunii, cu un cuțit în mână și cu viitorul luminos înainte. Producătorii vă vor da tot ceea ce au considerat că are nevoie un thriller SF: arme futuristice și puține, extratereștri urâți și proști ca noaptea, câțiva membri ai echipajului infestați de cine știe ce boală (restul sunt morți) și cam atât. Ce le-am putea cere mai mult? Eventual, să treacă de superficialitatea tuturor acelor elemente și să ne dea un joc bun! Practic, Kreed nu are poveste pentru că toate bucățelele de informație pe care le găsiți în drum nu vă lămuresc cu nimic. Și Kreed nu are gameplay pentru că din trei inamici care nu reușesc să treacă de o ușă și două arme cu nimic speciale nu faci un joc.

Definitorie pentru Kreed este însă partea audio. În primul moment, am crezut că oamenii au fost într-atât de meseriași încât să facă un joc haios, dar vai, ce mă înșelam! Nu am auzit în viața mea un voice acting mai prost (ruși care se chinuiesc să vorbească engleza) și niciodată nu cred că am întâlnit atâtea probleme la efectele sonore (gloanțele se aud doar câteodată). Jenant de ieftin!

Spasiva, dar nu, mersi

Ca să pună capac la toate, se pare că rușii de la Burut au „împrumutat" câteva artwork-uri și efecte vizuale din alpha-ul de DOOM 3 și din Quake 3. Și prin împrumutat mă refer la activitatea aia dubioasă care se desfășoară de preferat noaptea, cu șperaclul în mână. La așa oameni, așa joc!

■ **Mitza**

Titlu	Kreed
Gen	FPS
Producător	Burut Creative Team
Distribuitor	Russobit-M
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.kreed3d.com

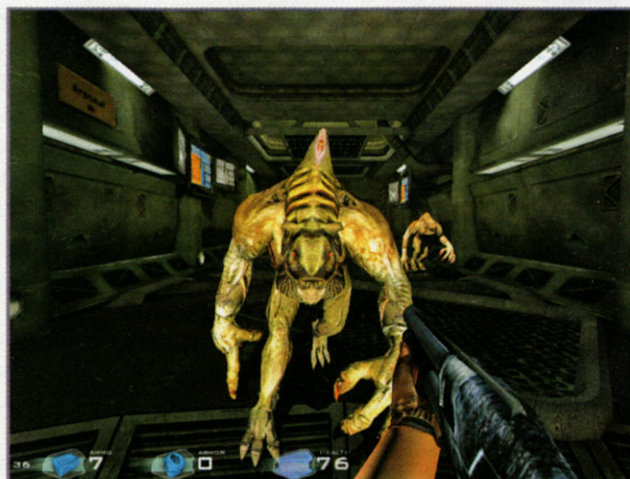
DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	**7/10**
Sunet	**3/10**
Gameplay	**3/10**
Multiplayer	**5/10**
Storyline	**2/10**
Impresie	**2/10**

3,6



La muncă, nu la întins mâna!



Extratereștrii vin întotdeauna cu gânduri de pace


best
distribution


id
TM

EVE Online

Este doar o altă lume...

Dacă urmăriți un pic știrile din domeniul RPG-urilor, veți observa că numărul celor de tip MMORPG va fi în curând cu mult mai mare decât al celor normale, de tip Morrowind, Baldur's Gate sau Gothic. Tendința este naturală având în vedere creșterea impresionantă a numărului deținătorilor de Internet la domiciliu. Evident, vorbesc în general de o anumită parte a lumii, cea dezvoltată economic, și nu de locurile unde o conexiune decentă este echivalentul unui salariu. Pe de altă parte, s-ar putea să apară o serie de efecte negative pe plan psihologic, deoarece MMORPG-urile tind să nu aibă sfârșit... așa că apare dependența. O altă problemă de rezolvat pentru psihologia mondială.

Pasul Dincolo

Pasul hotărâtor spre pierderea minților îl veți face fie atunci când veți citi acest review și veți afla de existența lui EVE, fie atunci când vă veți activa cele 14 zile de trial, mai ales dacă aveți o pasiune incomensurabilă pentru Science & Fiction. Toate visurile voastre despre „cum ar fi dacă m-aș naște peste 10.000 de ani" vor căpăta o reprezentare quasi-fizică de excepție. EVE este foarte aproape de ideea unui viitor mult prea îndepărtat pentru noi, pe care nici măcar a mia parte dintre genele noastre nu îl vor cunoaște. Practic, o nouă lume se deschide anticipat, cu condiția să plătiți între 12 și 15 dolari pe lună. Nimic nu e gratis, viitorul cu atât mai puțin. Odată ce pasul a fost făcut, puține sunt căile prin care să vă opriți căderea în rădăcinism, obezitate și lipsa activității sportive, respectiv sexuale. Veți avea nevoie de multă voință, prietene fotomodele și pastile de slăbit, pentru un viitor împreună cu noi.

Knowing the Facts

EVE este un colț de univers atât de îndepărtat încât nici măcar divinitatea nu a ajuns să-l cunoască. Ca urmare, totul are o structură logică. Singura parte ușor denaturată de timp este probabil istoria sa. Se pare că în urmă

cu mult prea mult timp, oamenii de pe Terra au dat peste o gaură de vierme undeva prin spațiu (nu în grădină). Folosindu-se de ea au ajuns într-un colț de univers pe care nici măcar nu l-au putut identifica, așa că au renunțat la cercetări. Cert este că un mare număr de coloniști a început să curgă spre noul El Dorado, în căutarea norocului, din plictiseală sau pur și simplu din cauză că erau căutați de autorități. Din nefericire, la un moment dat, a avut loc mult așteptatul eveniment cataclismic care a închis această gaură de vierme. Ca și în Universul X (X - Beyond The Frontier), coloniștii au rămas izolați, fără a ști cam pe unde ar veni Sistemul Solar. În timp, această națiune s-a dezvoltat, în mod separat, împrăștiat, fără să aibă cunoștință unii de alții. Până la urmă, s-au reîntâlnit, au redescoperit tehnologia salturilor spațiale și s-au diferențiat în cinci imperii, respectiv patru rase jucabile: Amarr, Caldar, Gallantean, Minmatar și Jovian. Fiecare imperiu are istoria și caracteristicile sale rasiale specifice, care se găsesc descrise în amănunt pe site-ul oficial.

Alegeți-vă viitorul

Primul lucru pe care trebuie să-l faceți după ce vă veți loga pe serverul de joc, Tranquility, este să vă definiți personajul. Din punctul meu de vedere, interfața și modul de alegere oferite sunt unele dintre cele mai bune văzute de mine vreodată. Practic, posibilitățile sunt nelimitate și combinațiile posibile de aspect fizic sunt gigantice. Se ridică la pretențiile oricărui maniac de creare de personaj. Veți observa faptul că, în funcție de rasă, fiecare personaj vine cu niște caracteristici de bază predeterminate: Intelligence, Perception, Charisma, Memory și Willpower. Acestea sunt foarte importante deoarece vor influența în mod direct timpul în care vă veți antrena skill-urile. În funcție de linia pe care porniți, veți avea un număr de skill-uri antrenate la diferite niveluri. Pentru a înțelege, voi descrie în continuare mecanica exactă a jocului, care nu este una foarte simplă. Oricum, ca punct de plecare, hotărâți-vă foarte bine din start ce veți dori să faceți în acest joc, pentru că este foarte important pentru timpul vostru. Eu vă voi ajuta să vă decideți.

Sistemul de joc

Jocul este categoric mult prea asemănător cu viața reală. Într-adevăr, are o anumită organizare, în sensul că activitățile sunt împărțite: industrie, comerț, luptă și politică. Din nefericire, nu veți putea să faceți abstracție de nici una dintre ele, deoarece se combină și se întrepătrund la un nivel care vă va frustra destul de mult. Când alegeți, va trebui să vă gândiți la acel lucru pe care veți dori să-l faceți mai mult. Indiferent ce faceți, de luptă, politică și comerț nu aveți cum scăpa. Să zicem că industria se poate evita, în sensul că nu sunteți obligați să mergeți la minerit sau să produceți, însă mai devreme sau mai târziu veți fi obligați să luptați. De aceea, cel mai ușor și mai sigur este să vă alegeți caracteristici și skill-uri de luptă, însă nu veți face bani prea repede. Industria este cea care aduce mulți bani, însă războiul este cel care îi consumă. Dacă vreți să deveniți bogați într-un timp relativ scurt, soluția este să vă


Listă serioasă de skill-uri

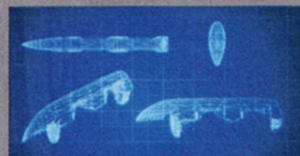


Dacă ăsta nu e un univers mare...

Cele mai bune nave I

Apocalypse

Race: Amarr, Class: Battleship, Price: 112500000, Skill: 2, Speed: 115, Cargo: 675, Drones: 1500, Structure: 4250, Armor: 4800, AR EM: 60, AR Explosive: 20, AR Kinetic: 25, AR Thermal: 35, Shield: 3975, S Recharge: 2000.00, SR EM: 0, SR Explosive: 60, SR Kinetic: 40, SR Thermal: 20, HP High: 8, HP Med: 4, HP Low: 7, Turrets: 8, Missiles: 2, Power: 15000, Cap: 4800, C Recharge: 923.00, CPU: 500, T Range: 67500, T Speed: 7.50, T Max: 7, STR Ladar: 0, STR Radar: 14, STR Magneto: 0, STR Gravi: 0




Iteron Mark V

Race: Gallente, Class: Industrial, Price: 1125000, Skill: 5, Speed: 110, Cargo: 6000, Drones: 0, Structure: 950, Armor: 875, AR EM: 60, AR Explosive: 10, AR Kinetic: 25, AR Thermal: 45, Shield: 300, S Recharge: 500.00, SR EM: 0, SR Explosive: 60, SR Kinetic: 40, SR Thermal: 20, HP High: 2, HP Med: 5, HP Low: 5, Turrets: 1, Missiles: 0, Power: 85, Cap: 600, C Recharge: 333.00, CPU: 850, T Range: 52500, T Speed: 8.25, T Max: 2, STR Ladar: 0, STR Radar: 0, STR Magneto: 5, STR Gravi: 0





In station


Turelele de care fug pirații


Tânăr fiind... warp-am

alegeți o linie mai pașnică, cea de miner, producător sau comerciant. Puteți deveni și războinic, dar cu timpul, după ce v-ați îmbogățit. Recomandarea mea este să vă faceți un personaj de probă, să jucați un timp cu el și apoi să vă creați unul așa cum doriți... cam același sistem ca în orice RPG. Întâi, trebuie învățată mecanica jocului.

Skill-uri și destine

În lumea EVE veți pleca cu o navă mică, dotată cu două lasere, unul de luptă și unul de minerit. Conformația este necesară pentru a duce tutorialul la bun sfârșit (extrem de recomandabil). De asemenea, veți avea un număr de skill-uri de start, obținute de pe urma procesului de creare a personajului. Fiecare skill are cinci niveluri posibile, fiecare necesitând un anumit timp REAL de antrenament. Astfel, dacă primul nivel de antrenament poate necesita între zece minute și o oră, de la nivelul patru la al cincilea veți avea nevoie de între una și 30 de zile, sau chiar mai mult. Evident, timpul de învățare depinde foarte mult de caracteristicile de bază. Astfel, spre exemplu, skill-ul de Mining depinde de Memory și Intelligence. Cu cât valorile sunt mai mari, cu atât timpul de antrenament va fi mai mic. Practic, față de caracteristicile prezente, +5 la Memory și +5 la Intelligence pot reduce timpul de antrenament cu aproape 40%. Evident, aveți skill-uri care vă cresc aceste caracteristici, cele de Learning, care se cer, fără îndoială, antrenate primele. Ar mai fi și implanturile, însă acestea se obțin foarte greu și sunt foarte scumpe. Numărul de skill-uri este impresionant, în conformitate cu posibilitățile pe care jocul le oferă.

The World

Lumea EVE este enormă, cea mai întinsă din istoria MMORPG-urilor de până acum. Practic, un spațiu nelimitat, deschis pentru explorare. Dacă la început veți fi obligați să mineriți tot câte puțin, să faceți misiuni pentru agenți și să trageți de fiecare leuț, cu timpul veți realiza potențialul pe care îl are acest joc. Eu am fost în primul rând impresionat de grafică și de coloana sonoră. Dat fiind faptul că cerințele de sistem sunt relativ mici, iar conexiunea dial-up este suficientă, jocul va avea un viitor asigurat. Veți observa acest lucru odată ce veți trece pe lângă prima planetă și veți intra în prima stație orbitală. Scanând un pic Piața, veți fi probabil impresionați de ceea ce veți putea face. Upgrade-uri de navă pe cinci niveluri, până la Battleship, sute de arme, dispozitive electronice, skill-uri și alte acareturi pot deveni disponibile cu timpul. Misiuni de curierat, misiuni de agent, sistemul de categorisire a jucătorului în raport cu relațiile față de diferite organizații, facțiuni sau imperii, zecile de organizații de jucători, cercetare, industrie hi-tech... mult prea multe pentru a fi descrise în amănunt într-un articol de câteva pagini. Tot ceea ce se poate face este să încercați pe pielea voastră. Jocul este enorm, libertatea totală și serverele ultra-performante.

Politica jocului

Linia epică a jocului este una complet deschisă. Totul se poate modifica de la o zi la alta. Azi poate fi război, mâine pace. Partea cea mai interesantă este că modul în care jucătorii acționează este cel care modifică istoria jocului. Astfel, dacă într-o

Cele mai bune nave II

Raven

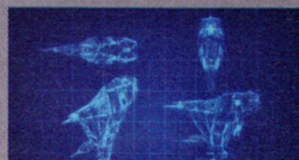
Race: Caldari, Class: Battleship, Price: 108750000, Skill: 2, Speed: 115, Cargo: 665, Drones: 1500, Structure: 4250, Armor: 4250, AR EM: 60, AR Explosive: 10, AR Kinetic: 35, AR Thermal: 35, Shield: 4800, S Recharge: 2000.00, SR EM: 0, SR Explosive: 60, SR Kinetic: 40, SR Thermal: 20, HP High: 8, HP Med: 6, HP Low: 5, Turrets: 4, Missiles: 6, Power: 10000, Cap: 4250, C Recharge: 923.00, CPU: 600, T Range: 75000, T Speed: 9.00, T Max: 7, STR Radar: 0, STR Radar: 0, STR Magneto: 0, STR Gravi: 14





Raptor

Race: Caldari, Class: Interceptor, Price: 2145854, Skill: 5, Speed: 415, Cargo: 150, Drones: 0, Structure: 300, Armor: 225, AR EM: 60, AR Explosive: 10, AR Kinetic: 45, AR Thermal: 45, Shield: 350, S Recharge: 500.00, SR EM: 0, SR Explosive: 60, SR Kinetic: 50, SR Thermal: 30, HP High: 3, HP Med: 3, HP Low: 3, Turrets: 2, Missiles: 2, Power: 30, Cap: 225, C Recharge: 168.00, CPU: 150, T Range: 25000, T Speed: 3.00, T Max: 4, STR Ladar: 0, STR Radar: 0, STR Magneto: 0, STR Gravi: 7





zi jucătorii umani ai imperiului Amarr decid că Minmatar nu își au locul în galaxie, veți avea un război de proporții galactice. Și va fi extrem de greu de oprit. Ca organizare politică, EVE a fost gândit excelent, în sensul că anumiți jucători (cei cu skill-urile necesare) își pot crea corporații. Acestor corporații le va fi mult mai ușor să avanseze, deoarece va exista colaborare. Apar astfel celebrele party-uri de minerit în zone mai părăsite ale cosmosului sau întregi potere pentru vânătoarea de pirați. Evident, apar și neînțelegerile de rigoare și mai departe războaie între corporații. Sistemul de luptă este gândit în așa fel încât puteți ataca pe oricine, oriunde, însă o faceți pe riscul vostru. Sistemele solare au fost împărțite pe niveluri de securitate, de la 1.0 până la 0.0, cele cu 1.0 fiind cele mai sigure. Până la 0.1 există protecție (nu peste tot) din partea poliției NPC, însă în cele 0.0 sunteți pe cont propriu. Aceste sisteme sunt locurile unde se găsesc cele mai rare și mai scumpe minerale, dar și cele în care sunt cei mai periculoși pirați. Pirații pot fi jucători umani, extrem de periculoși sau NPC-uri, cu un AI agresiv, dar simplu. În acele sisteme nu e foarte bine să ajungeți singuri, indiferent de cât de puternici sunteți. Riscurile de a da peste cine nu trebuie sunt de peste 60%, așa că gândiți-vă bine. Jocul mai oferă și posibilitatea de a afla de pe harta stelară locurile în care s-au dus cele mai multe lupte. Dacă sunteți mici, e bine să le evitați, pentru că șansele de a scăpa dintr-o blocadă de pirați cu o navă de mâna a doua sunt foarte mici. Așa că folosiți cât mai des opțiunea de Gang și fereastra de chat. Și nu uitați să vă plătiți clonele și să vă asigurați navele pentru că veți economisi un volum enorm de muncă.



Da... pe el îl caut și eu


Un pirat cu visuri de glorie


În univers, totul e posibil

Piața

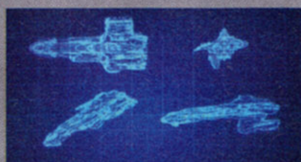
Dacă ați ales să fiți mineri, e bine să știți că, având un skill de Refining sub 5, e mai bine să vindeți minereul decât să-l rafinați. Mai există și posibilitatea să angajați un alt player să vă rafineze minereul, însă acesta își va cere partea, de obicei procentuală. De pe urma rafinării veți obține un număr de metale pure ce pot fi folosite în producție. Pe acestea le puteți vinde pentru a face rost de creditele necesare upgrade-urilor și skill-urilor sau le puteți folosi pentru a produce diferite obiecte dacă aveți skill-uri și blueprints (planuri). Atenție, pentru că majoritatea norilor de asteroizi sunt din când în când scanați de pirați NPC. Așa că e bine să angajați protecție, fie drone de luptă, fie alți jucători. Cu cât indicele de securitate al sistemului este mai mic, cu atât pirații vor fi mai periculoși în lanțurile de asteroizi unde se minerește. Și nu cred că vă convine să vă pierdeți navele. Cu toate aceste riscuri, veți avea până la urmă posibilitatea de a face o mulțime de bani. Sistemul de Market este excelent realizat, oferind posibilitatea de a programa vânzări și cumpărări la prețurile dorite, fără a vă deplasa sau călători prea mult. Din aceeași stație puteți cumpăra orice din regiunea din care faceți parte, regiuni ce cuprind zeci de stații orbitale. Puteți afla prețul cel mai bun, unde există cerere pentru un anumit produs și în ce cantitate etc. Cu


Toți avem visuri...

Cele mai bune nave III

Thorax

Race: Gallente, Class: Cruiser, Price: 7400000, Skill: 3, Speed: 165, Cargo: 265, Drones: 2000, Structure: 1200, Armor: 1050, AR EM: 60, AR Explosive: 10, AR Kinetic: 25, AR Thermal: 45, Shield: 975, S Recharge: 1000.00, SR EM: 0, SR Explosive: 60, SR Kinetic: 40, SR Thermal: 20, HP High: 5, HP Med: 3, HP Low: 5, Turrets: 5, Missiles: 0, Power: 700, Cap: 1100, C Recharge: 393.00, CPU: 300, T Range: 55000, T Speed: 5.50, T Max: 6, STR Ladar: 0, STR Radar: 0, STR Magneto: 11, STR Gravi: 0




Megathron

Race: Gallente, Class: Battleship, Price: 105000000, Skill: 2, Speed: 125, Cargo: 675, Drones: 2500, Structure: 4800, Armor: 4250, AR EM: 60, AR Explosive: 10, AR Kinetic: 25, AR Thermal: 45, Shield: 3975, S Recharge: 2000.00, SR EM: 0, SR Explosive: 60, SR Kinetic: 40, SR Thermal: 20, HP High: 8, HP Med: 4, HP Low: 7, Turrets: 7, Missiles: 2, Power: 12000, Cap: 4500, C Recharge: 923.00, CPU: 550, T Range: 72500, T Speed: 8.25, T Max: 7, STR Radar: 0, STR Radar: 0, STR Magneto: 14, STR Gravi: 0




alte cuvinte, raiul celor cu pasiune pentru speculații. Dacă faceți parte dintr-o organizație, puteți afla tot felul de amănunte interesante și din celelalte regiuni, fără a vă deplasa personal. Ca freelancer este foarte greu, deoarece jocul este gândit în mod social. Sunt destui români care joacă EVE și îi puteți găsi pe canalul „romania". Nu veți fi singuri.

Minus

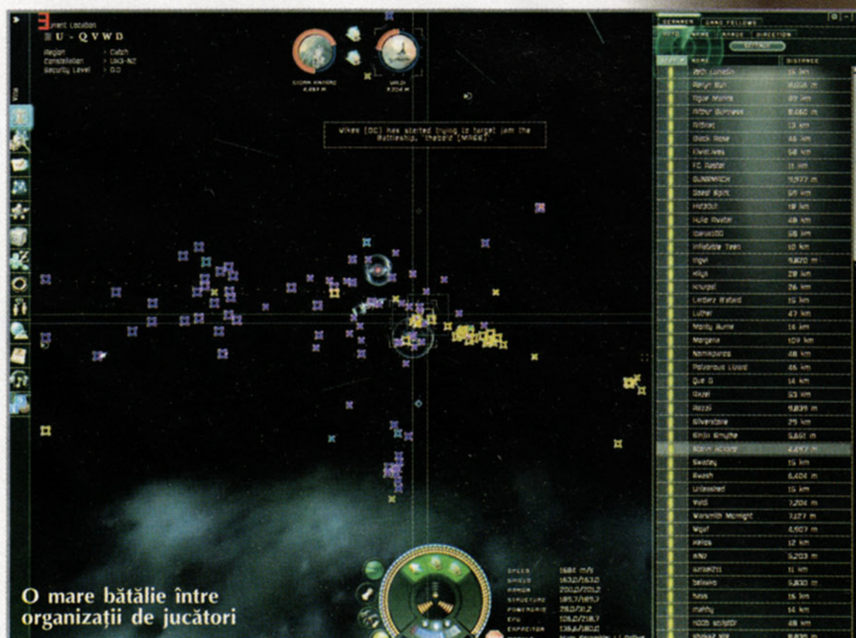
Dacă în toate aceste pagini am ridicat în slăvi acest joc, asta nu înseamnă că este perfect. La mai mult de un an de la lansare, producătorii nu au implementat încă toate lucrurile pe care le-au promis. Cert este că se lucrează, dovada fiind cele două upgrade-uri majore din acest an: Castor, deja implementat, și Shiva, care va veni în toamnă. Shiva va fi un update foarte mare, cu schimbări drastice de gameplay și o mulțime de adiții. Deocamdată, cel mai mare minus al jocului este faptul că necesită foarte mult timp efectiv de joc, deoarece călătoriile între sisteme solare se desfășoară încet. Evident, puteți face upgrade-uri de viteză, însă tot rămâne o problemă. Un alt minus este reprezentat de curba foarte lungă de învățare, care poate lua cu săptămânile. Mai departe, în fazele primare ale jocului poate interveni plictiseala, din cauza timpilor lungi de drum și a impresiei de „vai ce greu e să faci trei lei!". Însă odată depășită, jocul devine foarte interesant. Grafica este excelentă, complet nerepetitivă, originală, însă cu probleme de compatibilitate atât cu drivere pentru plăcile NVIDIA, cât pentru cele ATI. Pentru români, mai este minusul plății online, deoarece EVE funcționează bine pe dial-up. Și cam aici se încheie această scurtă privire aruncată asupra unui joc pe care îl joc deja de aproape un an.

Nu uitați de coloana sonoră, care este de excepție.

■ Locke



Am găsit baza piraților



O mare bătălie între organizații de jucători

Titlu	EVE Online
Gen	MMORPG
Producător	CCP
Distribuitor	CCP
Procesor	PIII 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.eve-online.com



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

9

Concurs CHIP de fotografie digitală

În perioada 1 august - 15 septembrie 2004 trimite la adresa redactie@chip.ro maxim 10 poze cu tema:

Vacanța

şi poți câştiga



Canon CP200

Canon PowerShot A70



you can

partener Canon

Fiecare fotografie trebuie însoțită de o declarație pe propria răspundere care certifică drepturile de autor. De asemenea, fiecare fotografie trebuie să conțină numele, adresa, telefonul şi e-mailul autorului fotografiei. Participanții sunt de acord ca fotografiile trimise să intre în proprietatea Vogel Burda Communications.

Spider-Man 2

Ceva ce a fost, va fi, dar de fapt nu există



Zburam printre clădirile din New York și chiuiam de fericire. Mă aruncam printre zgârie nori, îmi întindeam pânza dintr-un capăt în celălalt al orașului și mă simțeam mai liber ca niciodată. Nu reușisem să-l sufăr pe Tobey Maguire și poate de aceea îmi cultivasem o aversiune față de filmele cu Spider-Man. Dar acum era diferit. Înțelegeam cât de mult poate să conteze o schimbare de perspectivă. Oamenii ăștia reușiseră să nu facă un action de mâna a doua, evitaseră să scoată pe piață DOAR un alt joc inspirat dintr-un film. Au luat un pic din GTA și au combinat asta cu sentimentul de libertate pe care îl dobândești atunci când realizezi că poți să te salți de pe un bloc pe altul și să vezi viața de sus, fără să fii restricționat de asfalt, mașini, semafoare și vânzători ambulanți.

Era genial și tocmai mă decisesem să pun Spider-Man 2 pe coperta revistei, cu orice preț, când...

Dar asta este o cu totul altă poveste, un alt joc și probabil un cu totul alt articol.

A povesti o povestire

Am privit cu surprindere toate press release-urile și review-urile care anunțau că Spider-Man 2 (jocul) este nu numai un mare succes de casă (cum era și normal), ci și un succes de critică. Mai exact, una după alta, toate revistele de profil de afară au fost date pe spate și lăsate cu gura căscată de jocul de față. Măi să fie. Clar e sfârșitul!

Așa că în momentul în care am primit jocul, mi-am zis că asta e, pregătește-te de o revelație, Mihai! Și uite așa am



Unde sunt? Cine sunt? Ce vreau?!



Frate, ce dacă ești ăla care spală geamuri? Blocurile astea sunt numai ale mele!



băgat CD-ul în unitate și pânza în ochii inamicilor. Libertate de mișcare era, dar parcă prea limitată. „Zborul" printre zgârie nori nu se putea face decât în anumite puncte în care îți puteai „arunca" pânza. În rest însă, puteai să te cațeri pe blocuri și să faci mișto de pietoni în timp ce stăteai cu capul în jos.

Luptele cu inamicii au început ușor și s-au terminat lejer. Îi poți orbi cu un jet de pânză direct de la încheietură, îi poți imobiliza sau le poți smulge armele din mâini. După care poți să bați la ei ca la fasole și să dai picioare în gură la tot cartierul. În schimb, în momentul în care apar boșii, lupta se schimbă un pic. Ești informat despre performanțele respectivului și ți se indică cea mai bună metodă prin care îl poți învinge. Fiecare dintre respectivii boși (niște nerds ca și tine probabil, care au dat însă fiecare de câte o canistră plină de chimicale de la Cernobâl) vine cu propriile sale abilități și, mai ales, cu lovituri speciale. Care lovituri speciale pot fi evitate în același mod, deși ți se indică la fiecare câte o altă eschivă. Pe scurt, faci doi pași în dreapta sau în stânga și ai rezolvat problema. Lucrurile se complică în momentul în care mai trebuie să și sari, dar am încredere că dacă eu am reușit să apăs pe butonul de Jump, o să treci și tu cu brio de această teribilă și problematică mișcare.

Minciună, dar să știm și noi!

Din bloc în bloc, din boss în boss și din bunică în bunică (o să vezi tu), am ajuns la finalul jocului. Am bătut niște penibilități de răufăcători, am salvat fata, am devenit eroul orașului și l-am readus pe drumul cel bun pe ăl mai mare și mai rău boss. Și am reușit toate astea în doar câteva ore, înainte să-mi mănânc și eu sandvișul de jumătate de joc și încă pregătindu-mă să văd fazele alea faine de care ziceau toți ceilalți care au jucat Spider-Man 2. Nimic. Zero. Minus, de fapt.

Am stat și m-am gândit. Am ajuns la teribila concluzie că toate educatoarele și profesoarele din școală aveau dreptate. Nu sunt bun de nimic. Sunt un prost. Am reușit să nu văd pădurea de copaci și să termin jocul fără să văd nimic din el. Mă gândeam deja la cel mai apropiat și mai înalt bloc. Am ales acoperișul redacției ca loc simbolic al sacrificiului meu. În drum spre ieșire m-am aruncat disperat pe Internet să găsesc o salvare. Iat-o: cei de la Activision, în măreața lor inteligență și incomensurabilă lor putere de decizie, i-au luat pe niște băieți faini de la Treyarch și le-au zis „Ale voastre sunt consolele. Mergeți în pace și aduceți-ne banii!". Mai încolo, într-un colț, i-au îngrămădit pe amărâții de la The Fizz Factor, le-au strecurat câteva sute de dolari în buzunare și le-au zis „PC-ul e numai și numai al vostru. Aveți grijă de copii și vindeți-le jocul!". Și uite așa s-a ajuns în incredibila situație în care un joc are două versiuni TOTAL diferite: una pentru console și una pentru PC-uri. Ceea ce mi se pare o mare, mare imbecilitate chiar și numai din punctul de vedere al costurilor (nu ar fi fost mai ieftin să portezi jocul de pe console pe PC decât să angajezi o cu totul altă echipă să-ți facă un joc nou?).

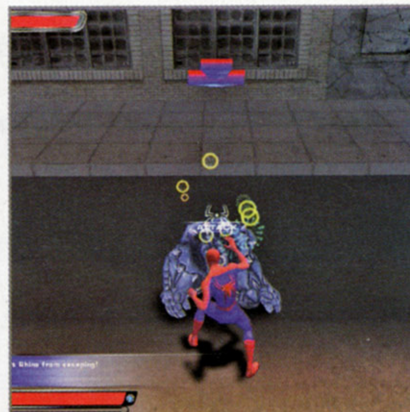
N-am cu ce, bă!

Versiunea pentru console are gameplay, personaje, acțiune și note mari. Un joc surprinzător de bun.

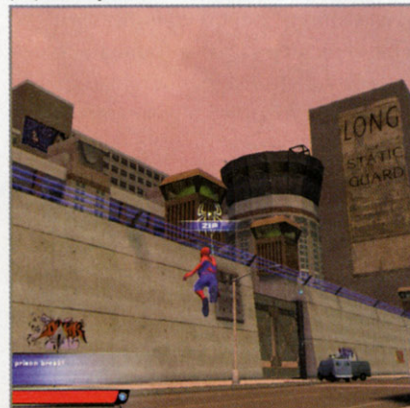
Versiunea de PC e scurtă, lipsită de orice fel de pretenții și cu un gameplay de grădiniță. Un joc surprinzător numai prin faptul că există.

Nota o poți vedea și tu mai jos.

■ Mitza



Și ți-am spus să nu mai bei! Da' tu nuuu...



Spre viitor, cu capul sus!



Nu respira. Nu respira. Nu respira.

Titlu	Spider-Man 2
Gen	Action
Producător	The Fizz Factor
Distribuitor	Activision
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.fizzfactorgames.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	5/10
Sunet	4/10
Gameplay	4/10
Multiplayer	N/A
Storyline	3/10
Impresie	3/10

3,8



Deci... aham... așa... și...



Ia ziceți, dacă vă ajut îmi mai dați amenzi?

John Deere American Farmer

„Noi vrem pământ ca să avem în ce săpa..."

... a spus Asociația Groparilor fără Frontiere Nici în Sus, Nici în Jos. Oare, noi restul vrem pământ? Se știe că mai devreme sau mai târziu, toți ne primim porția, deoarece Sfârșitul sau Colțul ne împroprietărește cam cu 4 – 6 metri cubi, mai ales în sus. Singura problemă este că nu ne mai putem exercita pasiunea noastră comună, Agricultura. Spun comună, pentru că în fiecare dintre noi zace sămânța roditoare a unui agricultor. Da, cu îndrumarea potrivită, și voi puteți fi gospodari de frunte! Aveți nevoie doar de un exemplar din best-seller-ul nostru, „Frați de cruce cu pământul", care vine de obicei în două volume – „Apologia efectului Cucuruz" și „Galben, grâu sau hepatită". Cărțile sunt scrise cu limbaj simplu, uneori de lemn.

Cine este John Deere?

Cei dintre voi care locuiesc în zonele rurale au auzit cu siguranță fraze de genul „Ai auzit mă, a lu' Stan s-a ajuns. Și-a mai luat mă un jondiăr acuma. 80.000 de euro, suje-mi-aș ochiu'!". Cuvântul cheie este „jondiăr" și se referă la unul dintre cei mai mari producători de unelte și echipamente agricole din lume, Deere & Company, cu sediul în Canada. Local, e un fel de sinonim pentru mașinăria numită „combină agricolă", pe care o știți cu toții de la televizor. Cei care nu le-ați văzut, sigur ați auzit relatări de genul „din față mi-a apărut o combină agricolă nesemnalizată și..." – uneori se întâmplă și așa. Ei bine, acest mare producător canadian a licențiat producerea acestui joc, toate echipamentele prezente fiind reproducerea modelelor reale ale vehiculelor și uneltelor de la Deere & Company. E aproape un joc reclamă, însă... acesta nu este neapărat un lucru rău. Și voi puteți fi John Deere (în momentul acesta vă arăt cu degetul, pentru un efect dramatic cât mai puternic)!

Fermier vs. Țăran

Ce este țăranul? Cineva spunea că „Țăranul este un om sărac, un om care nu are ce să mănânce și vorbește pe altă limbă, pe țărănește" (Vlăduț, 8 anișori). Altcineva zicea că „Țăranul este un om care vrea să-și facă buletin de București" (Marinel, 7 anișori). Însă nici una dintre definiții nu este corectă. Țăranul este acel om care nu este fermier. Fermierul este acel om care poate că a fost țăran, dar acum nu mai e, pentru că s-a ajuns, are jondiăr. Jocul acesta se referă la modalitatea prin care puteți ajunge fermieri, oameni cu bani, casă, mașină și statuie din aur masiv reprezentând un tractor. Însă nimic nu este simplu și totul necesită investiții. Așa că, înarmați cu sapa și grebla, ne uităm tâmpiți de durere la cele zece hectare (plus sau minus, pentru că nu a stat nimeni să le măsoare) de pământ. Noroc că există băncile agricole. Jocul este despre oameni care vor să devină fermieri și nu invers. Așa că cele zece hectare trebuie privite condescendent, ca și cum ar încăpea într-o roabă. Va fi mai greu cu porcii și vitele, dar pentru asta s-au inventat surorile, frații, copiii și nevestele, nu?

„Reduceri la noul JD 9020"

Și lucrul începe! Primiți parcela, o casă, un membru al familiei și între 100.000 și 300.000 de unități valorice tip bani. Le vom spune euro pentru că e la modă. Jocul vă va oferi posibilitatea de a juca în mod liber sau de a termina câteva scenarii. Tutorial nu are, așa că va trebui să vă descurcați singuri (prima biluță neagră). Noroc că nu e greu și se învață repede, cu ceva ajutor din partea help-ului. Primul lucru pe care trebuie să-l decideți în versiunea liberă este ce vreți să faceți – să cultivați cereale sau să creșteți animale. Eu nu vă pot ajuta, deoarece e o decizie care nu influențează prea mult câștigul (la aceeași valoare), ci doar tehnica de joc. Evident, este mai greu să lucrați pământul, deoarece este sub cerul liber. Natura hotărăște în general dacă plouă sau e secetă, dacă e un an bun pentru dăunători sau dacă grădinii voastre i-ar sta mai bine cu o tornadă. Însă, cu toate riscurile, se poate face. Problema este că aveți nevoie de echipament – tractoare, semănătoare, combine etc. – plus metode de întreținere – erbicide, pesticide sau îngrășăminte chimice. Toate acestea costă și, la un anumit nivel, duc la faliment. Eu am preferat pentru început să cresc animale și mai târziu să mă apuc de alte lucruri. Din cultivarea pământului ies bani numai dacă se face la nivel înalt, adică pe zeci de hectare. La capitolul animale aveți la dispoziție vaci de lapte sau de carne și porci de carne (nu de lemn). La capitolul următor puteți cultiva porumb,



Combină, tractor, casă... ce mai?!

floarea soarelui, grâu și soia. Însă a cultiva e una, iar a întreține e un lucru complet diferit.

Nutri-Feast, Ultimate Care

Cum un curățat de grajd și un hrănit de animale la timp nu sunt mare lucru, să ne ocupăm un pic de pământ. Înainte de a alege ceea ce vreți să cultivați, e bine să aruncați o privire în piață, pentru a observa evoluția/involuția prețurilor. Echipamentele necesare... hmm. E bine de reținut că pentru porumb și floarea soarelui trebuie să arați pământul înainte de a le cultiva = plug. Plugul nu îl puteți trage cu vitele, pentru că aici e vorba despre agricultură modernă = tractor. De menționat că aratul reduce la zero cantitatea de buruieni (important!). Pentru a cultiva, aveți nevoie de un semănător = alți bani. Mai târziu, apar pestele – gândaci, fluturi, molii – care trebuie cât de cât eliminate = pesticide. Pesticidele fie le împrăștiați pe calea aerului, închiriind un aviator, fie cumpărați un tractor de stropit (scump tare). Toamna este necesară recoltarea produselor = combină și atașamente, în funcție de produs. Dacă mai adăugăm îngrășămintele, erbicidele, hambarele, fenomenele naturii (grindină, tornadă), aproape că e prea mult. Jocul simulează foarte bine condițiile agricole reale. Trebuie să aveți grijă în ce perioadă de an cultivați și când recoltați. Trebuie să stați cu ochii pe prognoza meteo și pe prețuri. Mai există pe deasupra și un indice de reputație al fermei, care e suficient de important. Principiile de bază ale agriculturi moderne trebuie cunoscute foarte bine – oboseala pământului, toxicizarea prin folosirea prea multor chimicale și rotația culturilor. Cu alte cuvinte, poate că un Manual al Agricultorului ar fi util. Bine



Ghiță Sămădău

măcar că o parte dintre informațiile de acest gen le puteți afla și din help-ul jocului.

Fermierul te hrănește, vacă!

Producătorii au implementat în joc posibilitatea de a folosi oameni în agricultură. Adică, toate combinele, tractoarele, grajdurile etc. au nevoie de entități relativ inteligente. În joc sunt de două tipuri: membri ai familiei și angajați ai fermei. Angajații, atâta timp cât îi plătiți, pot fi folosiți la maximum fără pretenții (fiecare are un anumit skill agricultural). Membrii familiei însă sunt pretențioși, trebuie satisfăcuți cu piscine, barbeque, case mai mari sau magazinașe de hobby la stradă (și acestea aduc bani). Dacă nu țineți cont de ei, vor pleca, ba în armată, ba cu Crucea Roșie etc. Cu timpul, skill-ul membrilor va crește și nu vor mai încurca soia cu grâul, porcii cu vacile sau alte măgării. Iar și mai cu timpul, ferma s-ar putea chiar să vă meargă.

Jocul are două mari probleme: seamănă destul de mult cu Sim Farm și AI-ul „angajaților" este groaznic (se blochează prin hartă, uită ce au de făcut). Dar se poate trece peste ambele, în funcție de gustul fiecăruia. Eu m-am îndrăgostit de acest joc pentru simplul motiv că are evenimente super-interesante, de genul „Starul cinematografic Marilyn Mansion s-a săturat de carne de porc și toată lumea a făcut la fel. Prețurile au scăzut groaznic" sau „Frate-tu s-a bătut cu Chuck Beetle pentru că zicea că vacile lui sunt mai mari. Ferma a pierdut un punct de reputație" etc. Și aruncați o privire pe site-ul Deere & Company pentru lămuriri în privința utilajelor – www.deere.com.

■ **Locke**

Titlu	John Deere American Farmer
Gen	Sim
Producător	Bold Games
Distribuitor	Gabriel Entertainment
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.boldgames.com/johndeere.html

Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8



Camioncino pentru transportulețe

ALIAS

Când televizorul nu ne mai ajunge

De la o vreme încoace, tot mai mulți producători de jocuri se străduiesc din răsputeri să ne bombardeze cu tot felul de „jucării" bazate pe licențele unor filme sau seriale de succes. Nu de alta, dar se vând ca pâinea caldă, mai ales în rândul fanilor care sunt dispuși să înghită aproape orice pentru a intra în pielea eroilor favoriți (sau eroine, după caz). Cei de la Acclaim Entertainment Inc. n-au stat cu mâinile-n sân, anunțând pe 27 ianuarie 2003 că au semnat un acord cu Disney Interactive prin care primeau drepturile pentru publicarea de jocuri video pe baza cunoscutului serial de televiziune Alias, serial de spionaj ce se bucură și la ora actuală de un succes uriaș în SUA (și nu numai). Și uite așa, la un an și ceva de la aflarea veștii, s-a lansat, cu surle și trâmbițe, Alias the Game pentru PS2. N-a durat mult și a apărut și versiunea pentru PC, despre care urmează să afli cu ce se mănâncă în minutele ce urmează. Asta dacă te lasă inima să renunți la telecomandă, bineînțeles.

Sam Fisher, păzea!

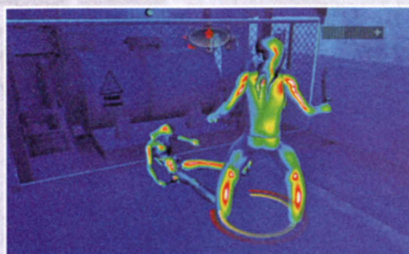
... că vine eu. Producătorii au ținut să ne anunțe încă dinaintea lansării că Alias va reuși să concureze cu succes, în privința gameplay-ului, seria Splinter Cell sau Metal Gear Solid, susținând sus și tare că ne vor lăsa cu guritele căscate la vederea bunătăților ce ni se vor oferi pe tavă. Adicătelea acțiune la puterea a paișpea și un stealth-action de zile mari. Ceea ce înseamnează că vom trăi la maxim intensitatea unei povești de spionaj cum nu s-a mai văzut decât în serialul cu pricina! Cafteală motion-capture în cel mai pur stil kung-fu, cu blocaje, aruncări, dezarmarea adversarilor și plesnirea lor cu propriile lor arme, o mulțime de gadget-uri high-tech, locații ce ne vor lăsa muți de uimire și câte și mai câte! Unde mai pui că personajele de pe micul ecran își fac și ele loc în monitor, cu fețele, vocile și recuzita de rigoare, iar scenariul aparține în totalitate celor care au dat viață serialului. Uaaaau! Mda, rămâne de văzut. Și, mamă, ce văzui ! Povestea seamănă izbitor de mult cu unul dintre episoadele serialului (nu că m-aș omorî după el, dar dacă așa zic ei...), rolul tău fiind acela de a dejuca planurile malefice ale unui „evil doer", pe numele său mic Mașina, care vrea, nici mai mult, nici mai puțin, decât să pună mâna pe un faimos artefact Rambaldi. Ăăă... Ram... cum?! Stop! Dacă ai citit până aici și nu ai urmărit serialul măcar de la începutul celei de-a doua serii, atunci nu te mai obosi să joci jocul. Și asta pentru simplul motiv că nu ți se adresează! Singurii care vor găsi, cât de cât, de cuviință să-l butoneze până la capăt sunt doar fanii înrăiți ai serialului. Weeeee! Nu mai tre' să-l joc! Greșit... Eu TREBUIE să-l joc, pentru că tocmai asta-i menirea mea pe pământul ăsta ars de soare și radiații ultraviolacee. Dar să îți spun de ce (nu) merită să îl joci.

La pocneală...

Cum s-a procedat? Înainte de toate, am luat două (două, nu 2) bucăți CD (pe care un neserios s-a găsit să scrijelească cu-n cui ruginit Alias the Game), pe care


Echipată de luptă


Lasă-mă să te las


Buei... hâc!... care mi-ai luat șticluța?


Party la Maria

le-am introdus în unitatea CD-ROM-ului. S-a instalat apoi aplicația numită Alias, după care am purces la treabă. Ei, acu'-i acu'! Opa, taci c-am și film! După ce am fost pus în temă cu intriga jocului, care, fie vorba între noi, e așa cum e, adică nu prea e, am fost aruncat în toiul unei lupte pe viață și pe moarte dintre crema cremelor CIA-ului și o mână de gagii cu tupeu puși numai pe rele. Mama lor de... nici o grijă, c-am eu ac de cojocu' lor! Adică ea, Sydney Bristol. O superagentă supersecretă roșcată și cochetă, numai bună de... și care, atunci când este chemată la serviciu în ziua ei liberă, nu stă prea mult pe gânduri, răspunzând cu promptitudine chemării patriei. Prima locație „vizitată" este un cazinou unde, deghizată în chelneriță și echipată cu toate cele trebuincioase unui agent care se respectă, fustiță mini și bluziță cu decolteu pentru a nu atrage atenția asupra ei, bineînțeles, fetița trece, fără prea multe discuții, la treabă. Însă n-a apucat să facă nici doi pași când pe fir intră băieții de la bază prin intermediul unei mici ferestre de dialog în partea de jos a ecranului (dându-mi astfel ocazia să le văd și mutrișoarele colțuroase), care n-au altceva mai bun de făcut decât să-i comunice ce și cum să facă pentru a duce la bun sfârșit misiunea care i-a fost încredințată. Foarte bine, dacă n-ar interpela-o din cinci în cinci minute câte unu' din ei ca să-i zică ce ușă să deschidă, care bandiți o așteaptă după colțu' cutare sau cu ce să se îmbrace! Partea nasoală e că nu poți continua nestingherit jocul, fiind nevoit să le asculți inepțiile, risipind astfel suspansul de care, oricum, nu prea vei avea parte. Pentru a închide ferestruica trebuie doar să folosești o anumită tastă, însă după apăsarea repetată a acesteia, jocul se blochează, singura soluție rămasă fiind ieșirea din joc și revenirea imediată. Urâtă treabă, dar până la urmă m-am împăcat cu ideea și-am mers mai departe. Ciudată chestie și mersul ăsta... pentru că Sydney este fericita posesoare a unui mers „înțepat", de parcă n-ar avea nici un pic de șold, coboară și urcă treptele în „reluare", aleargă de parcă ar sta pe loc, iar dacă are ocazia să caftească niscaiva bătăuși, n-o vei putea controla normal deoarece proasta implementare a camerei și figurile de kung-fu (destul de drăguțe de altfel), aplicate după cum bate vântul, te vor duce la exasperare. Nu îți mai povestesc că Sydney poate folosi obiecte din mediul înconjurător pe post de armă, pușcoacele pe post de bâtă, că poate descuia uși, că folosește un „remote modem" pentru a sparge protecțiile calculatoarelor, obținând astfel informații prețioase, de scurta vizită la un azil din România (!) sau de grafica mediocră, pentru că nu mai are nici un rost.

Să-i fie țărâna ușoară!

La sfârșitul celor aproximativ 14 ore de joc efectiv, concluzia la care am ajuns nu poate fi decât una singură. Alias este și va rămâne în istorie drept unul dintre cele mai proaste jocuri de acțiune realizate vreodată. Dar dacă cele de mai sus nu te-au convins ce fel de joc este și ții morțiș să-l joci, ia aminte la sfatul meu: scapă de orice obiect contondent din imediata ta apropiere!

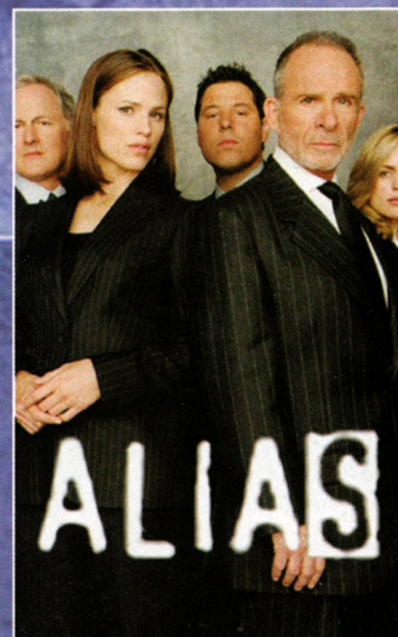
■ KiMO


Stai, măi, că mi-am rupt tocul!


Lumină din... lumină?

Pe micul ecran

Sidney Bristow, interpretată de Jennifer Garner, joacă rolul unei agente care lucrează pentru o agenție guvernamentală secretă, SD-6. Asta până într-o zi, când descoperă natura malefică a acesteia și devine agent dublu în cadrul CIA, alături de Jack Bristow, tatăl ei. Serialul produs de ABC s-a bucurat de un succes imens încă de la lansare, iar de curând au început filmările la cea de-a treia serie. În paralel, primele episoade ale ultimei serii au apărut deja în grila de programe a canalului american ABC, europenii fiind nevoiți să mai aștepte o perioadă și să se mulțumească cu cea de-a doua. Dacă te interesează, află că Alias poate fi urmărit și în România, mai exact la ProTV.



Titlu	Alias
Gen	Action
Producător	Acclaim
Distribuitor	Acclaim
Procesor	P4 1.6 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.aliasthegame.com



Grafică	6/10
Sunet	6/10
Gameplay	3/10
Multiplayer	N/A
Storyline	6/10
Impresie	2/10

4,6

Patrician II

Sail for Wealth · Fight for Power · Vie for Glory

În timpuri în care pentru a juca unul dintre numele nou apărute pe piață ar trebui să-ți faci upgrade dimineața, la prânz și seara, jocul de colecție din acest număr este de un bun simț de remarcat. Când am citit lista cu cerințele jocului, m-a pufnit râsul și nu îmi venea să cred. Așadar, pentru a juca Patrician II trebuie să ai un PII la 350 MHz, 64 MB RAM și 8 Mb de video. Și asta e configurația recomandată! Jocul are aproape patru anișori, dar nu e cu nimic mai prejos față de multe dintre aparițiile recente.

Bișniță cu acte

Patrician II este în principal un simulator economic, dar conține și elemente specifice unei strategii real-time. Partea de bază a jocului constă în comerțul cu marfă în zona de nord-vest a Europei, pe la mijlocul secolului al XXIV-lea, în perioada Ligii Hanseatice. Cererea și oferta joacă un rol foarte important în stabilirea prețurilor și, automat, în strategia pe care o vei adopta. Dacă într-un oraș se produce bere peste consumul local, în altul locuitorii duc dorul unei mahmureli și așteptă cu nerăbdare să le faci plinul și, dacă se poate, să-i și scapi de tonele de miere de care s-au săturat până peste cap. Un anumit fel de produse se poate cumpăra sau vinde în mai multe orașe pentru a obține prețuri cât mai avantajoase. Asta pentru că pe măsură ce cumperi ceva, stocul local scade și, automat, prețul crește, iar profitul final nu mai e la fel de mare. La fel și cu vânzarea produselor aah... de fapt, e chiar invers. Marfa poate fi chiar păstrată în depozit (trading office) dacă nu este cerere pe piață, iar tu te-ai trezit să îți umpli vasul cu butoaie de vin cumpărate din Cologne. Prețurile sunt influențate și de anotimpuri. De exemplu, ești sfătuit să faci provizii de bere și grâne când se apropie iarna și acestea vor fi foarte căutate.





Produse diferite pentru oameni diferiți

Locuitorii orașelor au nevoi diverse, în funcție de clasa socială din care fac parte. Astfel, cei mai înstăriți sunt interesați de carne, vinuri de prin 1300 și de cea mai recentă colecție de țoale de prin Wisby sau Malmo, pe când cei care nu au bani nici să treacă ulița preferă specialitățile pe bază de porumb. Mămăligă, porumb fiert, mămăligă și poate ceva tărie acolo, că de bere sau de vin nu prea au bani. Cerșetorii orașului au și ei rostul lor, fiind o posibilă mână de lucru. Ei sunt atrași în oraș de donațiile pe care le faci prin intermediul bisericii (feed the poor). Pe lângă banii pe care îi faci, contează foarte mult să câștigi și respectul „maselor" (ăștia pe ce lume trăiau?). Respectul celor din orașul tău crește când îi aprovizionezi constant cu cele necesare și poate scădea dacă le iei de la gură ultima cană de vin sau ultimele haine pentru a le vinde prin alte locuri. Organizarea unui festival sau un upgrade făcut bisericii nu vor trece nici ele neobservate. Banii și respectul te vor ajuta să devii în timp o persoană influentă în oraș și chiar să candidezi



Dacă s-au dat la berea noastră...

pentru postul de primar. Inițial, ești un simplu shopkeeper. După ce câștigi niște bani și faimă, ajungi Trader, după care Merchant și tot așa, până la statutul de Patrician, moment în care ești unul dintre cei mai importanți oameni ai comunității și nu mai trebuie să îți faci nici un fel de griji în ceea ce privește contul din bancă. Orașele pot fi afectate de foamete, incendii, epidemii sau pot fi asediate. În aceste condiții, nu mai contează ce și cât ai făcut până în acel moment (ce oameni !!), ci ce vei face de atunci încolo. Orice este bine venit în asemenea cazuri și oricine salvează situația va avea multe de câștigat. Construcția de spitale și de drumuri reduce șansele ca o epidemie să afecteze orașul, iar fântânile ajută în momentul în care un incendiu a izbucnit. Orașele sunt împărțite în trei categorii: în unele poți construi și poți intra în viața politică, în altele poți doar să construiești, iar în orașele din ultima categorie poți să faci doar comerț. Prima clădire care trebuie construită când te decizi să-ți dezvolți afacerea și în alt oraș este un trading office. Acesta va fi construit pe o locație prestabilită care va respecta cu sfințenie planul de urbanism al orașului. Doar după aceea se pot construi alte clădiri.

Pirații, bată-i vina

În timpul plimbărilor dintr-un oraș în altul mai dai nas în nas cu unii care au un steag mai ciudat în vârful catargului, ceva cu un craniu alb pe fundal negru. Când nefericita întâlnire are loc, vei putea opta pentru controlul manual sau automat al corăbiei. În timpul luptei contează ce arme ai la bord și cum le folosești. Unele arme sunt eficiente când ești la mică distanță de nava inamică, iar altele dau randament maxim când sunt folosite de la depărtare. În unele cazuri, vasul inamic poate fi capturat, ceea ce nu ar fi deloc rău dacă ținem cont de banii cheltuiți și de timpul necesar pentru construcția unui vas nou. Sunt patru feluri de corăbii, fiecare având caracteristicile sale: capacitate, viteză, arme și echipaj. Dintre acestea patru, doar Snaikka se poate deplasa pe râuri pentru a ancora într-unul dintre orașele Cologne, Thorn sau Novgorod. Echipajul poate fi angajat de prin tavernele care se găsesc în orice port. Mai greu de găsit sunt căpitanii experimentați care pot naviga mai rapid, se descurcă mai bine în timpul luptei și chiar negociază prețurile în modul „Automatic Trade".



Unde-or fi banii de reparaþii?

It's closing time

Cu o grafică și un sunet care impresionează și în ziua de azi, Patrician II este un joc de luat în considerare. Jocul te prinde și te trezești că lupți pentru faimă și bani de ore bune, deși nu credeai că o să-l joci atâta timp cu toate noutățile care te-nconjoară. Pe lângă asta, nu toată lumea are calculatoare cu care poți lansa rachete-n spațiu, așa că trăiască...

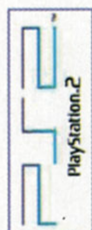
■ Rzarectha



I am sailing, I am sailing

Titlu	Patrician II
Gen	Simulator economic
Producător	Ascaron
Ofertant	LEVEL
Procesor	PII 233 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	4 MB
ON-LINE	www.ascaron.com/gb/gb_patrician2/





Final Fantasy X-2

Powerpuff Yuna

Trebuie să recunosc că japonezii au fost, sunt și vor fi o enigmă pentru mine și alte câteva sute de milioane de europeni. Sunt un amestec foarte ciudat de civilizație (în vechime apa și săpunul erau doi prieteni foarte buni ai japonezului) și comportament instinctual, aproape animalic (în prezent, hentai-ul este un prieten la fel de bun al băutorului de sake). Concluzia logică e că undeva pe drum mecanismul asiatic a pierdut o mică rotiță și, ca urmare, mintea niponului de astăzi mă uimește mai mult decât i-a uimit pe turci mintea moldovanului cea de pe urmă (citiți povestirile istorice ale lui Bolintineanu și o să aflați cum stă treaba). Poate că unii dintre voi sunt sătui de aberațiile mele despre Țara Soarelui Răsare, însă cei care au pus mâna măcar o dată pe un joc produs în întregime de japonezi mă vor înțelege perfect.

My first time with Yuna

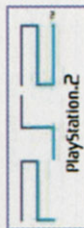
Cadrul în care am făcut cunoștință cu Yuna este Final Fantasy X. Când m-am despărțit (cu greu) de DVD-ul pe care se lăfăia jocul, am fost puțin trist pentru că știam că nu o s-o mai revăd niciodată. De ce? Pentru că nici un joc din seria Final Fantasy nu a continuat aventurile din „episodul" precedent. Din acest punct de vedere, Final Fantasy X-2 este o premieră, deoarece pe copertă am


Ea e Paine

revăzut-o pe Yuna. Care între timp a devenit un fel de divă pop, a renunțat la imaginea de copil nevinovat (un lucru bun, deoarece începusem să mă suspectez de pedofilie) și a adoptat un look à la Aguillera (o fustiță săltată mult deasupra genunchilor, un decolteu obraznic și o privire puțin perversă), cu mici influențe GI Jane (două pistoale de o jumătate de kilogram fiecare și o atitudine războinică). O schimbare binevenită dacă avem în vedere câți dintre tinerii japonezi așteptau un vânticel mai cu vână care să-i salte fusta Yunei (la începuturi). Tinerica Yuna nu este



Powerpuff girls



singura prezență feminină (ar fi fost păcat) cu care am avut plăcerea să fac cunoștință acum două luni. Încă de la început, Cromaticul (TM) mi-a fost asaltat de două cunoștințe mai vechi: Rikku (simpatica Al Bhed care l-a salvat de la înec pe la fel de simpaticul Tidus) și Paine, alte domnișoare dure, puse pe hartă și îmbrăcate la fel de sumar ca și Yuna. O adevărată plăcere pentru un ochi oblic.

Cu privire la defecțiunea tehnică suferită de locuitorii Japoniei, nu pot să nu mă gândesc la o scenă tare deranjantă din Final Fantasy VII, unde Cloud se îmbăia în voie cu șapte malaci și primea o pereche de bikini ca amintire


Țopăitoarea Yuna

de la unul dintre ei. Cu această imagine în minte, am zâmbit înțelegător atunci când Square Enix mi-a dat pe mână trei domnișoare pe care să le ghidez prin Spira. Așa sunt ei, mai ciudați.

Veselie cât cuprinde

În poveste nu o să mă avânt prea mult, deoarece matematica nu ne-a furnizat nici un răspuns la întrebarea „cum să împarți un televizor la trei console și trei console la patru inși?". Dacă la datele problemei se mai adaugă una bucată Driv3r și un Rzarectha cu volanul lui cu tot, se poate deduce că timpul pe care l-am avut la dispoziție pentru a juca Final Fantasy (minim 6-7 ore pe zi, așa cum ar trebui) a fost destul de scurt. Așa că vă spun doar ce am aflat până acum. La doi ani după înfrângerea lui Sin, prin intermediul lui Rikku, Yuna pune mâna pe un filmuleț în care îl zărește pe El. Cine este El? El este Tu din Final Fantasy X (adică Tidus), iar acum Tu ești Ea și Ele sunt Noi și așa mi-am zăpăcit creierul. În fine, după ce-și zărește marea iubire, Yuna o ia la picior prin Spira în speranța că El se ascunde undeva printre Ei. După primele cinci minute de joc povestea se complică rău de tot, apar Alții, apar Ele, iar Yuna (sau o tanti care seamănă cu Yuna) cântă pe o scenă unde va avea loc o bătălie foarte ciudată... cu alte cuvinte, o harababură foarte plăcută din care puteți ieși doar jucându-l până la capăt. Dar nu garantez. Oricum, din ce am văzut eu, povestea, așa încurcată cum e, prezintă un potențial imens (exploatat până la ultima picătură) și, zic eu, dacă nu împărțiți consola cu nimeni, degetele vi se vor lipi de gamepad și ochii de televizor pentru mult timp.

O mică mențiune despre Spira: după înfrângerea lui Sin, lumea nu mai este așa cum o vedeați prin ochii lui Tidus. Acum s-a transformat într-un tărâm extrem de fericit. Înfricoșător de fericit, aș putea spune. Dar, dat fiind faptul că personajele principale sunt niște domnișoare tare vesele, presupun că nici terenul lor de joacă nu putea fi altfel. Totuși, cam multă veselie pentru gustul unui împătimit de Silent Hill.

Mecanică? Bleah!

De ce „bleah"? Păi, în primul rând, datorită contactului mult prea puternic cu partea mea feminină suferit în urma a mai multor întâlniri cu trupa veselă a Yunei. Iar partea mea feminină (ca și cea masculină de altfel) nu prea suportă *tehnicalitățile*. Însă respectivele părți >


Un duo de milioane






Impresionant...


Britney Yuna

trebuie să mănânce și ele o pâine, așa că au căzut de comun acord să își vâre nasul împreună sub capota lui FFX-2. Acolo au observat aceleași animații prerenderizate care pot fi numite (fără a exagera câtuși de puțin) opere de artă. Tranziția între acestea și cele realizate cu engine-ul jocului se face lin, iar acțiunea curge aproape neîntreruptă. Engine-ul grafic completează cum nu se poate mai bine micile animații intermediare, iar majoritatea peisajelor sunt capabile să descleșteze cel mai încrâncenat maxilar și ar fi în stare să facă un bolovan să saliveze. Până acum credeam că dacă s-ar ridica puțin pe vârfuri, grafica din FFX ar gâdila perfecțiunea în talpă (aici vorbim doar de jocuri pentru PS2). FFX-2 mai ridică puțin ștacheta și iată-ne față în față cu genunchiul gingaș al Doamnei Perfecțiune. De-abia aștept doișpele. Să văd acolo ce le mai fată mintea.

Trecem peste grafică și ne îndreptăm vertiginos către sistemul de luptă. Aici lucrurile s-au schimbat destul de mult. Spre bucuria fanilor mai vechi ai seriei (și spre dezamăgirea celor cu reflexe mai lente), unicul și adevăratul ATB (Active Time Battle) s-a întors. Ceea ce înseamnă că tactica nu mai este de ajuns, iar o viteză mare de reacție vă va ajuta să obțineți victoria mult râvnită. Treaba stă cam așa: fiecare personaj are atașat un „recovery bar". Când acesta este „pe verde", personajul poate efectua un atac, o mișcare specială etc. În momentul imediat următor acțiunii, bara se golește, iar voi trebuie să așteptați culoarea verde (ca la semafor). În tot acest timp vrăjmașul (cu bara aferentă) vă sare la gât. Apoi așteaptă și el verdele. Timpii de recuperare sunt bineînțeles diferiți și variază în funcție de tipul de acțiune efectuată sau în funcție de personaj. Iată de ce vor exista situații în care veți avea dreptul la două atacuri în timp ce neprietenul stă și se uită. Partea proastă este că, din când în când, și reciproca este valabilă. Partea și mai proastă... o greșeală cât de mică vă poate costa enorm. Așa că... mare grijă.



Țineți minte sistemul de avansare în nivel din Final Fantasy X (Sphere Grid)? Nu mai e. Se pare că era prea complicat, așa că Square Enix a renunțat la el și a revenit la ceva mai clasic și mai ușor de stăpânit (în stilul vechilor FF-uri). Însă bag samă că nu s-au putut despărți prea ușor de idee, așa că a fost introdus așa numitul „Dress Sphere", un sistem cel puțin interesant, care aduce vag cu sistemul de clase prezent în primele FF-uri. Și cam atât pentru că restul noutăților trebuie încercate pe propria piele.

Am să mă-ntorc... bărbat?

Pe final... ce să vă mai spun? Doar că după câte o repriză de câteva ore de joc simțeam o nevoie acută să fac ceva care să-mi aducă aminte că sunt bărbat. Această nevoie, combinată cu alta, mai urgentă, generată de tonele de suc consumate lângă PS2, m-au împins să fac singurul lucru bărbătesc la care mă mai puteam gândi după atâtea rochii și dansuri. Să fac pipi din picioare cu o țigară în colțul gurii. U can't beat that! Și încă un sfat. Deși este un joc extrem de bun, nu recomand Final Fantasy X-2 unui neinițiat. Este absolut necesar un stagiu de pregătire cu un FF VII, urmat de o perioadă ceva mai lungă în care puteți încerca unul dintre cele trei care i-au urmat și de-abia după aceea puteți să puneți mâna pe Yuna. Nu de alta, dar trebuie să vă obișnuiți cu ideea că japonezii nu sunt ca noi. Sau ca alți oameni de pe planeta aceasta. De fapt nici nu sunt prea sigur că Japonia există...

■ cioLAN

Titlu	Final Fantasy X-2
Producător	Square Enix
Distribuitor	EA
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Beyond Good & Evil



De la cine primești harta în jocul Rail Rider (N-Gage)?

a. Laura Andreșan ■

b. Lara Croft ■

c. Indiana Jones ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Rail Rider (N-Gage) din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 septembrie 2004.

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă boxele Hercules XPS 200 Classic



Eyezup Pro poate reda imagini la o rezoluție maximă de:

a. 5120 pe 3840 dpi ■

b. 1600 pe 1200 pixeli ■

c. 125 pe 56 inch ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

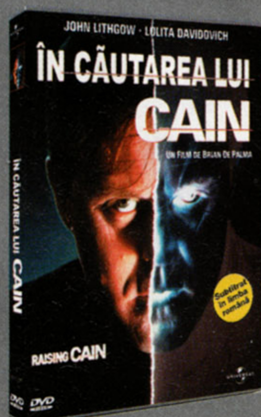
Răspunsul îl găsești în articolul despre Eyezup Pro din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 septembrie 2004.

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul din cele 2 DVD-uri cu filmul „În căutarea lui Cain" (Raising Cain)



Cine joacă rolul principal în filmul „În căutarea lui Cain" (Raising Cain)?

a. Tom Cruise ■

b. John Lithgow ■

c. Michael Cain ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre filmul „În căutarea lui Cain" (Raising Cain) din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 septembrie 2004.



Driv3r

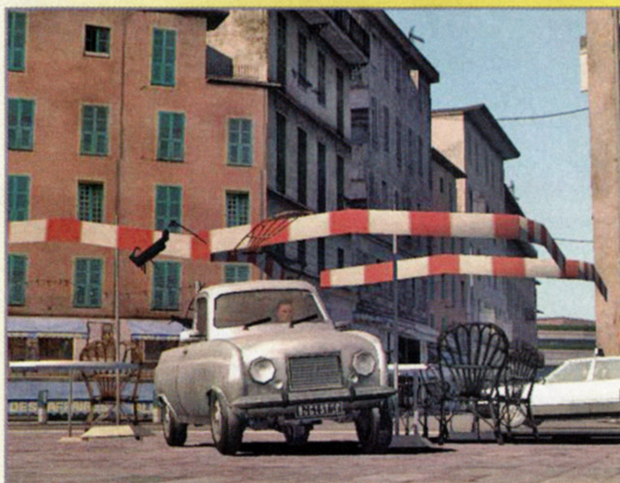
Poate pe PC...



Prețul celui mai recent joc lansat din binecunoscuta serie Driver oscilează undeva între 40 și 50 de dolari. În lei la cursul zilei, asta ar însemna vreo... în fine, nu contează, o grămadă de bani. „Dai un ban, da' știi că face" e o vorbă pe la noi. Eh, problema e că Driv3r nu prea face, mai exact, nu face deloc. Dar probabil că de chestia asta s-au prins și cei de la Atari, înainte să recurgă la soluția care le-a adus numai probleme și importante pierderi la capitolele imagine și credibilitate. Tot scandalul a început după ce lumea a băgat de seamă că jocul nu este exact unul de nota 9/10, cum se spune prin unele locuri și cum, cu mândrie, e trecut pe cutia DVD-ului. Așa că poporul gamerilor s-a autosesizat prompt și a început să circule vestea că review-urile de la Driv3r ar fi cumpărate în schimbul anumitor avantaje financiare sau materiale... În final, tot la partea financiară se ajunge. Un lucru e clar, nu s-a plătit în DVD-uri cu mult râvnitul joc Driv3r. Cine l-a jucat știe de ce!

Cu mâinile curate

Acuzate de dezinformare premeditată sunt revistele oficiale ale consolelor Xbox și PS2. Respectivele reviste au încercat să-și apere integritatea și au spus că varianta jocului pe care au primit-o era un beta care avea niște bug-uri, dar cei de la Atari i-au asigurat că acele probleme sunt rezolvate în versiunea finală. Dar judecând după numărul mare de copii



Bestie pentru bestia din Tanner



Bonus un aparat de sudură

returnate de către oamenii cinstiți și naivi, care au crezut în cuvintele celor care au ridicat Driv3r-ul pe culmi de puțini atinse, se pare că și varianta finală era varză. Sau l-au terminat repede și au fugit la magazin să-și ia banii înapoi ca să dea un preorder la GTA: San Andreas. În toiul scandalului a apărut și Elis, Nick Ellis, editor la Xbox World care, cu lacrimi în ochi, îmi place mie să cred, s-a jurat pe colecția lui de CD-uri cu Celine Dion că el nu a luat mită niciodată și nici nu a dat note după criteriul ini-mini-maini-mou. Da, ar fi MOH: Rising Sun, pe care l-a notat cu 9 (ha ha ha), dar atunci a fost o simplă greșeală. Pe lângă toate acestea, se pare că astfel de review-uri ar fi apărut și în unele ziare, care de felul lor se ocupă cu totul altceva, însă pentru Driv3r au făcut o excepție. Problema celor de la Atari este însă mai mare decât o lovitură dată imaginii, pentru că vânzarea jocului nu se face cu plata la livrare, ci în sistemul sale-or-return, așa că s-ar putea să primească înapoi multe, foarte multe DVD-uri care vor fi numai bune de agățat la oglinda retrovizoare. Totuși, Atari a anunțat că jocul a fost vândut în peste 2,5 milioane de exemplare, fiind la începutul lunii pe primul loc în U.K. și Australia.

Și totuși, Driv3r

Tanner se întoarce în Driv3r și de această dată pentru că el este pe urmele unei rețele de traficanți de mașini de lux. Aceștia încearcă să pună la cale un transport de 40 de mașini cu destinația Istanbul. Însă Tanner se va infiltra și le va câștiga încrederea, pentru ca apoi să-i oprească din încercarea lor de a face dispărute mașinile, estimate la vreo 20 de milioane de dolari pe piața neagră.



Iară mi-au șutit casu'

Toată povestea te va plimba prin trei orașe: Miami, Nisa și Istanbul care, împreună, au peste 300 de kilometri de șosea proaspăt asfaltată, pe unde să te plimbi în voie cu unul din cele peste 70 de vehicule puse la dispoziție. Orașele sunt bine realizate, la fel și mașinile, motoarele sau ambarcațiunile. Dar cam atât de bine despre Driv3r. Partea care m-a deranjat cel mai mult a fost controlul mașinii, care scade mult din plăcerea de a juca. Așa că în loc să te gândești cum să alegi traseul ideal, cum să eviți eventualele obstacole și să-ți pui în valoare calitățile de DRIVER, ești preocupat de menținerea mașinii pe șosea și de evitarea oversteering-ului. Am încercat să-l joc și cu un volan care în alte jocuri a dat rezultate foarte bune justificându-și investiția, însă a fost și mai rău, așa că m-am întors la gamepad. Probleme sunt și când vine vorba de AI care, fie că e polițist sau „thug", parcă o caută cu lumânarea și în loc să-și mențină o poziție care l-ar avantaja, alege să moară. Nici în ce trage nu am putut să înțeleg, pentru că pe mine clar nu mă nimerește. Grafica, în general bine realizată, are și ea câteva bug-uri care deranjează puțin când vrei să-ți dai seama din timp pe unde e mai bine să treci, mai ales când mergi cu viteză. Partea de on-foot este adăugată pentru a mai diversifica jocul, dar nu e deloc incitantă din cauza AI-ului. Mașinile pot fi distruse după mai multe focuri de armă sau direct cu lansatorul de grenade, în schimb stâlpii de pe marginea drumului sau copacii sunt de o calitate superioară și rămân neclintiți chiar dacă intri în ei cu ditamai camionul. Când faci un joc ca Driv3r, nu te poți baza pe trei orașe bine făcute și pe o varietate de vehicule care pot fi folosite. Pe lângă aceste două plusuri ar mai fi de menționat și sunetul, care le-a ieșit chiar marfă. Vocile personajelor principale aparțin binecunoscuților Michael Madsen, Ving Rhames, Mickey Rourke, Michelle Rodriguez și Iggy Pop. Driv3r poate fi jucat în mod single player, unde sunt 25 de misiuni de terminat, dar are și opțiunile Driving Games și Take a Ride. În modul Take a Ride poți să te plimbi liniștit în ce oraș vrei tu, cu ce mașină sau motor dorești, ziua sau noaptea. Depinde și ce ai deblocat până la momentul respectiv. Coloana sonoră se potrivește cu scenariul și conține piese de la Iggy & The Stooges, Phantom Planet, Hope of the States și mulți alții.



Sper că au asigurări

Driver vs. GTA

Din păcate pentru noi, Driv3r nu e nici pe departe ce speram, iar dorința lor de a intra peste felia altora s-a lăsat cu un eșec de proporții. De această dezamăgire produsă de Driv3r vor profita cu siguranță cei de la Rockstar, pentru că acum toată lumea așteaptă cu nerăbdare lansarea lui GTA: San Andreas. Doamne ferește să o facă și ei lată că rămânem naibii fără jocuri faine!

■ Rzarectha

Titlu	Driv3r
Producător	Relections
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★☆☆



James Bond 007: Everything or Nothing



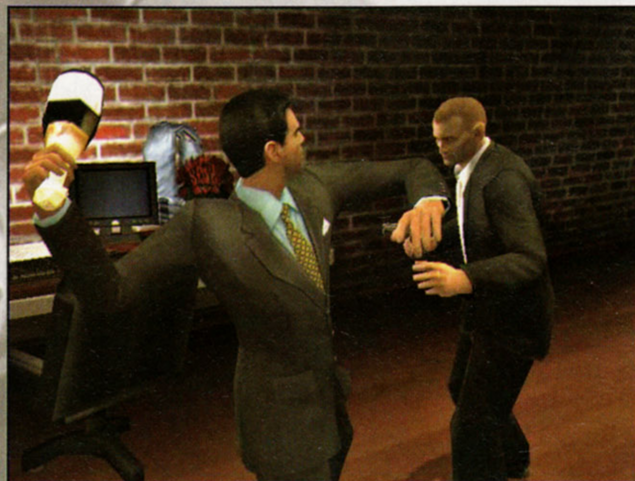
Când EA Games a anunțat că nu va exista și o variantă pentru PC a jocului de față, ci doar una destinată consolelor, vestea m-a lăsat rece. Experiența mea în materie se reducea la vizionarea a doar două sau trei filme din celebra serie și la jucarea unui singur titlu, James Bond 007: Nightfire, un FPS mediocru care, cu toată reclama care i s-a făcut și oricât s-a străduit, nu a reușit să se ridice la înălțimea așteptărilor. Ca să fiu sincer, mă așteptam ca același lucru să se întâmple și cu Everything or Nothing, însă nimic nu m-a pregătit pentru surpriza de proporții ce avea să vină. Închipuiți-vă că timp de trei zile n-am reușit să las jocul din mână!

Totul sau nimic

Everything or Nothing reprezintă cea de-a cincia încarnare digitală a celebrului 007, iar noutatea principală este trecerea de la perspectiva first person, cu limitările de rigoare, la cea third person. O schimbare de bun augur după părerea mea, asemănarea, din acest punct de vedere, cu Splinter Cell fiind mai mult decât evidentă. James folosește acum cu ușurință elemente din decor pentru a distrage atenția adversarilor și utilizează la nevoie sticle, scaune și diverse unelte, sau se ascunde după ziduri așteptând liniștit prada pe care, la momentul potrivit, o surprinde cu o rafală bine plasată între omoplați. Povestea jocului este una originală și nu are nici o legătură cu filmele seriei. Totuși, este atât de bine gândită încât se poate transforma oricând într-o ecranizare de succes pentru marele ecran. Producătorii s-au străduit din răsputeri să recreeze atmosfera din film, folosind pentru prima dată într-un joc al seriei fețele și vocile actorilor întâlniți în cele mai recente producții cinematografice ce-l au pe neînfricatul 007 în centrul atenției: Pierce Brosnan îi dă viață lui Bond, Judi Dench lui M, John Cleese lui Q, Shannon Elizabeth și Heidi Klum apar pe post de „Bond girls", iar în rolul băiatului rău îl veți recunoaște pe Willem Dafoe. Acesta din urmă îl interpretează pe Nicolai Diavolo, un fost ofițer KGB care folosește nanoboți special creați pentru a pune stăpânire pe toate sistemele computerizate din lume. Rețeta este aceeași, James Bond fiind, ca de obicei, pe urmele minții diabolice ce visează nici mai mult, nici mai puțin decât să ia cu japca micuța planetă albastră. Inteligența artificială a inamicilor nu mi-a pus probleme prea mari, dar aceștia s-au comportat, însă, suficient de agresiv, s-au ascuns după ziduri sau baricade improvizate de la adăpostul cărora au încercat, fără prea mare succes, să-mi facă viața un calvar. Curiozitatea ce îi îndeamnă să arunce din când în când câte-o ocheadă după colț le este, de cele mai multe ori, fatală, iar reducerea la tăcere a acestora cu un singur foc de la adăpostul oferit de decor este floare la ureche. La eliminarea lor cu ușurință contribuie și sistemul de ochire, datorită căruia am reușit, fără prea mari bătăi de cap, să dau head-shot după head-shot, deoarece cursorul se fixa automat pe țintă și exista, de asemenea, și posibilitatea efectuării unui „reglaj fin". Dacă de la distanță aceștia sunt o pradă relativ ușoară, situația se schimbă când se ajunge la lupta corp la corp. Nu de puține ori mi s-a întâmplat să dau nas în nas cu un grup de băieți „bine" intenționați, care au trecut, fără prea multe discuții, la aplicarea tratamentului de rigoare prin utilizarea rângilor din dotare. Debarasarea de ei cu ajutorul loviturilor de pumn bine plasate ar fi fost o nimica toată dacă în tot acest timp n-ar fi primit suport „tehnic" din partea tovarășilor aflați la adăpostul distanței, aceștia din urmă executând un nimicitor și precis foc de acoperire. Astfel de momente pot fi, uneori, evitate, pentru că James se poate furișa în spatele unui inamic mai puțin prevăzător pentru a-i rupe gâtul dintr-o mișcare. La îndeplinirea cu succes a misiunilor își aduc aportul și diversele gadget-uri și up-grade-urile de rigoare



Puțin mai la stânga, te rog!



Ați comandat, cumva, o șampanie?



Furia roșie



Pârtieeeeee!

pe care le obțineți acumulând un anumit punctaj ce se acordă la finalul fiecărui nivel. Cel mai folositor dintre acestea este, fără îndoială, dispozitivul cu ajutorul căruia James escaladează zidurile și fațadele clădirilor. Merită să amintesc și de cele câteva drone controlate de la distanță, ce apar sub forma unor micuți și periculoși păianjeni kamikaze (a.k.a. Q Spiders), sau de mașinuțe echipate cu arme laser. Cu ajutorul acestora se poate pătrunde cu ușurință în locuri altfel inaccesibile, iar la nevoie încărcătura explozivă pe care o poartă păianjenul poate fi detonată, rezultând un carnagiu de toată frumusețea. Asta în cazul în care ați epuizat stocul de grenade, prezente sub forma unor banale și inofensive monede.

Cireașa de pe tort

Jocul mi s-ar fi părut, cu siguranță, mult mai puțin atractiv dacă n-ar fi existat cele câteva vehicule după care am salivat cu toții în sălile de cinema. Cel mai impresionant mi s-a părut a fi un Porsche Cayenne Turbo, o adevărată fortăreață pe patru roți echipată cu lansatoare de rachete și mitraliere grele. Caracteristica principală a acestuia este, fără doar și poate, posibilitatea de a deveni, pentru o scurtă perioadă de timp, invizibil pentru ochii vigilenți ai inamicului. Nu putea să lipsească nici celebrul Aston Martin V12 Vanquish, la fel de bine înarmat, sau puternica motocicletă Triumph Daytona 600 dotată cu aruncătoare de flăcări, cu care am trăit momente memorabile. Imaginați-vă senzația pe care am avut-o la bordul motocicletei, gonind cu 300 km/h pe un pod în urmărirea unei cisterne al cărei conținut amenința cu dispariția un întreg oraș, în timp ce motocicliști înarmați până-n dinți încercau să mă oprească, sau când m-am trezit „alergând" pe contrasens, scenă ce mi-a adus aminte de cursa nebunească de pe autostradă din Matrix Reloaded! Demnă de amintit este naturalețea cu care Bond pilotează elicoptere sau trage cu tunul în tot ce mișcă, în timp ce flirtează cu fetițele de pe marginea drumului. O altă atracție a jocului o reprezintă așa-zisele „Bond moments", pentru că acestea se găsesc, sub diverse forme, în fiecare nivel al jocului. Aici merită să amintesc de momentul în care i-am oferit unei domnișoare binemeritatul masaj și de cel în care am transformat un inamic în terci folosind un candelabru. Din punct de vedere grafic, jocul arată extrem de bine, nivelul de detaliu fiind impresionant pentru un joc Gamecube, iar diferențele față de versiunea pentru Xbox sunt insesizabile. Efectele sonore sunt foarte bine realizate, coloana sonoră este semnată de cunoscuta cântăreață Maya, care are și o apariție episodică în joc, iar voice acting-ul se încadrează perfect în atmosfera de film.

Concluzia...

...este una singură. James Bond 007: Everything or Nothing este, fără îndoială, cel mai bun joc al seriei de la Goldeneye încoace, combinația unică de acțiune și poveste, extrem de bine gândite, făcându-mă să iau în considerare achiziționarea, în viitorul apropiat, a unei console, fie ea și Gamecube.

■ KiMO



Titlu	James Bond 007: Everything or Nothing
Producător	EA Games
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă Gamecube oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

N-GAGE Games

Rail Rider

Când eram mic, îmi plăcea să mă dau cu sania. Efortul sisific pe care îl depuneam pentru a ajunge în vârful dealului (numai pentru a mă trezi după câteva clipe iarăși jos) îmi dispărea de pe retină în momentul în care mă vedeam pe drum, gonind cu viteză pe o bucată de lemn ce de abia se mai ținea întreagă și evitând alți puști, pietre, câini, curbe și un ditamai râul în care cădeau înghețați cei mai puțin „talentați". Acum, după atâta amar de timp, cei de la Gameloft îmi dau posibilitatea de a retrăi sentimente asemănătoare cu ajutorul lui Rail Rider. Diferența e că aici nu există sanie și nici zăpadă, ci doar o mină și un „trenuleț" care te plimbă pe tine de colo până colo.

Tu ești un vânător de comori, un fel de Indiana Jones înghesuit într-un telefon mobil, care tocmai a primit o hartă a unei mine pline de bogății (cică). Nu o să îți vină să crezi, dar harta respectivă o primești tocmai de la dom'șoara Lara Croft, cu care probabil te-ai întâlnit la un dineu al arheologilor amatori (dacă sunt multe Angeline pe acolo, mă fac și eu arheolog). Evident, te grăbești să intri în mină mai repede decât se grăbea Cosma să iasă și în timp ce cauți comoara realizezi că mina este infestată de creaturi ale întunericului (o, nu!) care îți vor gâtul (Dumnezeule!) și care pregătesc venirea Apocalipsei pe Pământ (nu îmi vine să cred!). Singura modalitate prin care poți opri dezastrul este să furi dracilor de sub nas cât mai multe cristale, care altfel ar fi fost folosite pentru distrugerea minunatei noastre planete.



Producător	Gameloft
Distribuitor	Ubisoft
Calitate	★★★★☆

Acum vine partea cu săniușul și evitatul de copii... Trebuie să sari peste bușteni, să eviți stalactite (sau stalagmite?) și din când în când să ți se facă milă de câteva domnișoare legate de șine. Cu cât avansezi în joc și pătrunzi mai adânc în mină, ritmul jocului se va accelera, iar reflexele tale vor fi din ce în ce mai solicitate.

Jocul este interesant, rapid și cu un gameplay interesant. De durat, durează doar vreo două ore, dar e de ajuns cât să îți alunge plictiseala atunci când nu ai un calculator lângă tine.

The Elder Scrolls Travels: Stormhold

De când am pus mâna pe N-Gage și m-am trezit în fața atâtor jocuri cu puzzle și bubble, nu mi-am dorit decât un singur lucru. Un RPG! Îl vedeam pe boierul ăla de cioLAN cum râdea satisfăcut în fața GBA-ului lui și mă rodea ciuda. Vreau și eu! Un RPG dom'le, ceva să-mi mănânce zilele și litiuionu', vreau să explorez un dungeon când mă dau cu autobuzul, să zbier la troli, orci și alte lighioane când mă împleticesc noaptea spre casă. Dom'le, VREAU! Și am primit...

Am fost din totdeauna un fan la seriei TES și nu numai eu. Și același cioLAN mai ține minte cum ne avântam noi în Daggerfall și râdeam de NPC-uri. După Morrowind, TES a revenit în atenție și, tocmai de aceea, cei de la ZeniMax Media (compania din care face parte și Bethesda) au decis să atace un nou domeniu, și anume mobile gaming-ul. Așa s-a născut The Elder Scrolls Travels, o serie de RPG destinată exclusiv telefoanelor mobile.



Primul joc din serie poartă numele de Stormhold și simplul gând că pot juca TES pe telefonul mobil m-a umplut de bucurie. Am decis să nu mai răspund la telefon și să nu mai dau SMS-uri numai ca să am timp de noul TES. Din păcate, factura mea lunară a venit la fel de umflată, pentru că Stormhold nu e nici pe departe ceea ce mă așteptam.

Jocul este un dungeon crawler cu o grafică foarte bună (pentru un astfel de joc). Din păcate, restul jocului nu se ridică la același nivel. Spun asta deoarece, deși poartă numele de The Elder Scrolls, Stormhold preia foarte puține elemente din celebra serie. Poți să te bați, să dai cu vrăji și să crești în nivel, dar cam atât. Nu tu orașe, nu tu NPC-uri cu care să porți lungi conversații... Este doar o bucățică de TES și, din păcate, asta nu este de ajuns pentru a te ține cu telefonul în față.

Aștept însă următorul joc din serie, The Elder Scrolls Travels: Shadokey, care arată mult mai bine și care se pare că va fi un mic Daggerfall. Dar asta doar spre sfârșitul acestui an.

■ **Mitza**

Producător	ZeniMax Media
Distribuitor	ZeniMax Media
Calitate	★★☆☆☆

Nokia N-Gage oferită de NOKIA România, tel. 021-407.75.05

GAME BOY ADVANCE

Shooter-ul şi GBA-ul

... „baba şi mitraliera", ar spune cârcotaşii. Baba iese din calcul, iar mitraliera... ei bine, cu mitraliera de câţiva pixeli puteţi să vă faceţi de cap şi pe un GBA normal. Ca urmare a acestui fapt, dar şi pentru că DOOM 3 stă să apară, astăzi voi renunţa la tradiţionalul joc (trebuia să prezint Sword of Mana, dar îl las pentru data viitoare) şi vă voi pune în faţa ochilor trei dintre cele mai cunoscute shooter-e pentru PC portate şi pe GBA.

Poate că cel mai cunoscut dintre ele este unicul şi adevăratul DOOM (iar acum câteva zile, în lumea GBA-ului, şi-a făcut apariţia, timid, DOOM 2). Prea multe despre cine este DOOM şi ce învârte el nu o să vă spun pentru că, dacă aş face-o, presupun că v-aş jigni. Cu excepţia controlului, totul este minunat în ţara lui DOOM Vodă. Aceiaşi monştri delicioşi, aceleaşi arme (nu i-aş fi iertat niciodată dacă „uitau" „befegheul") şi aceleaşi labirinturi împânzite cu monştrii anterior menţionaţi. Grafic vorbind, avem de-a face cu o versiune miniaturală a fratelui adăpostit de PC, iar dacă reuşiţi să vă obişnuiţi cu controlul destul de haotic, prevăd că veţi face bătături în... degete.

Mergem mai departe cu un joc prezentat de LEVEL într-un număr anterior, şi anume Duke Nukem Advance. Deoarece nu vreau să repet



nişte lucruri deja spuse, o să mă rezum la a-i acorda calificativul „interesant" şi o să trec mai departe.

„Mai departe" se află Medal Of Honor Underground, care nu este un joc unde vă puteţi pune vinyl-uri pe



ţeava puştii sau să vă faceţi upgrade la bocancii cazoni. Este un simplu shooter, iar când spun „simplu", sunt foarte blând cu el. Mai potrivit ar fi fost, „nasol", „junghi", „tuse", „ştift"... şi epitetele pot continua până dimineaţă. Fiind o antologie în miniatură, nu o să vă spun de ce, însă va trebui să mă credeţi pe cuvânt şi să-l ocoliţi când vă apare în drum.

Cu aceasta (şi cu nişte poze frumos colorate) trilogia noastră s-a încheiat. Ne revedem la un Sword of Mana.

■ cioLAN

Câştigătorii lunii iunie

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Hitman: Contracts a fost câştigat de către Anghel Alin din Timişoara.

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul Worms Blast a fost câştigat de către Pop Andrei din Cluj-Napoca.

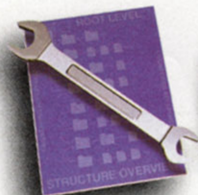
La concursul LEVEL împreună cu InterCom Film, Goda Mihai Iustinian din Mediaş şi Bogdan Vicşoreanu din Sibiu au câştigat câte un tricou „50 First Dates".

La concursul LEVEL împreună cu Flamingo, camera foto digitală Premier Shark DC3306 a fost câştigată de către Dragomir Andreea din Bucureşti.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Fâşie Ana din Amara a câştigat un USB Joystick.



Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.



HarDWarE

Neuston Virtuoso MC-500



La ora actuală, sunetele și imaginile ocupă un loc foarte important în viața noastră și o cantitate de spațiu destul de mare pe harddisk-urile computerelor noastre. De cele mai multe ori, ne mulțumim să le savurăm doar atunci când suntem în fața PC-ului sau, în unele cazuri mai fericite, când ne mai „lipim" de câte un MP3-player sau de o cameră foto digitală.

Ei bine, acest lucru e pe cale să se schimbe. Odată cu apariția pe piață a unui nou segment de produse intitulate pompos „Show Center-e", automat legătura (obligatorie) între om și PC nu mai este chiar atât de evidentă. Spre exemplu: compania Neuston a lansat pe piață un dispozitiv ce are rolul de a crea o legătură între muzica și filmele de pe PC pentru a fi vizionate la televizor fără a mai muta și întinde cabluri prin casă de fiecare dată când tu și familia/prietenii aveți chef să vă uitați la un film.

Neuston MC-500 stă extraordinar de bine la capitolul conectică. Indiferent de „configurațiile" fiecărui utilizator, la acest dispozitiv se pot conecta o mulțime de echipamente video, televizoare, monitoare, proiectoare, ecrane cu plasmă etc. Nici partea audio nu se poate plânge de bogăția de conectori digitali și analogici.

Controlul de la distanță se realizează prin intermediul unei telecomenzi foarte utile, care însă dă senzația unei fragilități ieșite din comun.

Conectarea propriu-zisă la calculator se poate face în două moduri: cu sau fără fir. Dacă se alege varianta mai elegantă, fără fir, trebuie achiziționat separat încă un dispozitiv pentru acest lucru. În schimb, conectarea pe fir este mult mai simplă și, de ce nu, mult mai rapidă. Cu ajutorul unui software ce se instalează pe PC-ul în cauză, se creează un „streaming server" prin intermermediul căruia Neuston Virtuoso MC-500 este hrănit cu date. Cu ajutorul aceluiași program, aceste date pot fi sortate pe categorii în funcție de formatul lor: poze, sunete sau filme. Despre poze putem spune că sunt acceptate doar formatele de tip JPEG. Pe partea de muzică, se pot reda doar fișierele MP3, AAC și Ogg Vorbis. În ceea ce privește partea cea mai importantă, adică cea video, putem vorbi de o gamă mai largă de formate video, însă ceea ce mie mi se pare cel mai atractiv este posibilitatea de a reda fișiere codate DivX (4 și 5) și XviD în standardul MPEG 4.

Spre deosebire de alte dispozitive de acest gen, cel în cauză dispune și de un port USB, la care poate fi conectat orice dispozitiv de stocare și de pe care pot fi redate fișierele de tipul celor menționate mai sus .

Cu alte cuvinte, nu vă doresc decât să faceți rost de un televizor cu o diagonală cât mai mare și DivX-uri cât mai bine codate.

Denumire: Virtuoso MC-500
Gen: În loc de DVD Player
Producător: Neuston
Distribuitor: MediaStil
Telefon: 021-240.37.81
Preț: 222 EURO (fără TVA)
Calitate:

Intel omoară prețurile

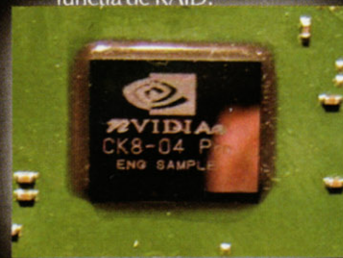
Pentru a lovi cât mai adânc în moralul celor de la AMD, compania Intel a anunțat că începând cu această lună prețurile principalelor procesoare (Celeron D, Pentium 4 și LGA775) vor scădea foarte mult. Cea mai spectaculoasă „cădere" de preț o vor avea procesoarele Pentium 4, cu un procentaj de aproximativ 34%.

Așteptăm cu interes răspunsul celor de la AMD.



Apare nForce 4

Cei de la NVIDIA au promis că până la sfârșitul acestui an vor lansa pe piață noul chipset C8K-04 sau, mai pe înțelesul nostru, nForce 4. Noul chipset va avea suport pentru procesoarele Athlon 64, Opteron, Athlon 64 FX și Sempron și pentru a susține soluția NVIDIA SLI se va încerca adăugarea unei noi magistrale PCI Express 16x. Un alt avantaj va fi suportul pentru platforme multiprocesor. Tot în sarcina acestui chipset vor intra și două controller-e Gigabit Ethernet și noi opțiuni pentru funcția de RAID.



Pinnacle PCTV USB2





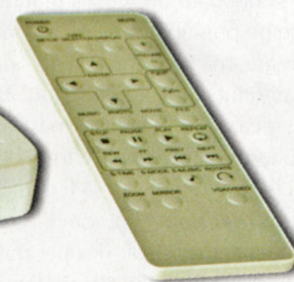
Cel mai simplu mod de a-ți face PC-ul să redea și semnal TV este să atașezi la acesta un TV Tuner extern. Ultimul model de TV Tuner extern de la Pinnacle, PCTV USB2, se folosește la maxim de puterea ce i-o conferă portul USB. În acest mod, TV Tuner-ul în cauză nu mai are nevoie de o alimentare suplimentară, fapt ce conferă un grad sporit de confort. Din păcate, aceia dintre voi care posedă un PC fără porturi USB 2.0 pot să își scoată de pe lista de cumpărături acest dispozitiv. Pentru ceilalți însă, acest TV Tuner le poate fi de un real folos, grație calității imaginii și multitudinii de funcții pe care acest dispozitiv le are în dotare.

Spre dezamăgirea mea, noua „lege" a celor de la Pinnacle vis-a-vis de formatul MPEG2 m-a cam pus pe gânduri. Adică: în mod normal, cu softul ce însoțește acest dispozitiv putem realiza capturi de imagine doar în format MPEG1. În schimb, dacă dorim să facem aceleași capturi, cu același software, dar în format MPEG2, trebuie să trecem printr-o sesiune de activare a software-ului online pe site-ul producătorului și plata unei taxe extra. Acest lucru, pe mine, ca românaș de rând, mă cam deranjează.

Denumire: PCTV USB2
Gen: Da' FM-ul unde-i?
Producător: Pinnacle Systems
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 79 EURO (fără TVA)
Calitate:

Grand Eyezup Pro





Un alt gen de dispozitiv ce are de-a face direct cu televizorul dumneavoastră este și acest player capabil să redea fișiere video și audio fără a mai fi nevoie să apelați la serviciile vreunui PC. De fapt, Eyezup Pro se vrea atât de independent încât știe singur să citească datele direct de pe carduri de tipul CompactFlash, SmartMedia, MultiMedia, Secure Digital sau chiar de pe un Memory Stick. Informația ce poate fi redată de pe aceste tipuri de carduri este destul de variată. În primul rând, pot fi redate fișiere în format MPEG 1 și 2, apoi fișiere audio codate în format MP3 și, nu în ultimul rând, poze în format JPEG. În ceea ce privește fotografiile, Eyezup Pro poate reda imagini la o rezoluție maximă de 5120 pe 3840 dpi.

În ceea ce privește conectica, lucrurile stau foarte bine deoarece la acest dispozitiv pot fi conectate diverse aparate, începând cu televizoare, plasme, proiectoare și terminând chiar cu un monitor de PC.

În momentul în care conectați Eyezup Pro-ul la PC prin intermediul unui port USB acesta poate fi folosit și pe post de card reader. Totodată, în acest mod aveți posibilitatea și de „a încărca" cardurile de memorie cu fișiere proaspete.

Controlul și managementul fișierelor se pot face și cu ajutorul unei telecomenzi extrem de practice.

Denumire: Eyezup Pro
Gen: Un pendrive ceva mai mare
Producător: Grand
Distribuitor: Quartz Computer
Telefon: 021-410.99.48
Preț: 78 EURO (fără TVA)
Calitate:

Nici AMD nu scapă de bug-uri

După pățania celor de la Intel în legătură cu problemele apărute în Southbridge-urile ICH6, a venit și rândul celor de la AMD să anunțe că au descoperit un bug legat de procesoarele Athlon 64 și Opteron. Spre bucuria noastră, această problemă poate fi rezolvată doar printr-un simplu update de BIOS al plăcilor de bază cu aceste procesoare.



iPod your BMW

În urma unor alianțe între compania Apple și producătorul german de autovehicule BMW, posesorii de autovehicule BMW Seria3, Z4, și X5 vor putea să asculte muzică în interiorul mașinii direct de pe iPod. Datorită unui dispozitiv auxiliar, iPod-ul poate fi conectat la sistemul audio al mașinii.

Controlul volumului și al pieselor se poate realiza și prin intermediul unor butoane amplasate pe volanul autovehiculului.



Professio

Dragi părinți, dacă vă vedeți odrasla că vrea să doboare un record mondial și merge pe principiul: mamă, mamă când oi fi mare, mă fac gamer, și nu orice gamer, ci unul supărat rău de tot... pe viață, e cazul să luați niște măsuri. Sub nici o formă nu e cazul să trimiteți copilul să își facă temele, ci să îi cumpărați un computer nou. Și nu orice computer, ci unul super sofisticat și super dotat ca cel oferit de UltraPRO Computers. Să vă zic în mare cam ce este în stare să facă.

În primul rând, carcasa Antec, foarte impozantă, ce provoacă respect și uimire adăpostește în cea mai mare siguranță o configurație de vis pentru oricine se consideră gamer adevărat. Universul acestui computer se învârte în jurul unei plăci de bază Gigabyte GA-8GPNXP Duo. Această placă de bază oferă cam absolut tot ce are nevoie un utilizator super maniac. De exemplu, pe slotul LGA 775 este montat un procesor Intel Pentium IV cu FSB 800 și rulează la o frecvență de 3,6 GHz, în mod Hyper Threading. Alături de acesta chipset-ul Intel 915P Express coordonează îndeaproape toată activitatea. În bank-urile de memorie a fost montată o cantitate de 2 GB de memorie ADATA Vitesta DDR 500 în mod dual channel.

În slotul PCI Express a „crescut" tot o placă Gigabyte cu chipset-ul NVIDIA FX 5900, la care se poate aplica sloganul „Merită să joci... cu detaliile la maxim". Stocarea datelor se face pe 4 HDD-uri SATA Raptor Western Digital de câte 36 de GB legate într-o matrice RAID. Alături de acestea, cele două unități optice ASUS sunt capabile să citească și să scrie DVD-uri cu cea mai mare ușurință.

Partea audio este susținută de o placă Creative Audigy 2, dar dacă preferați sunetul onboard, chipset-ul Azalia face prăpăd.

Nici conectivitatea cu alte PC-uri nu a fost uitată. Aceasta poate fi realizată prin intermediul a două porturi LAN Gigabit sau printr-o placă wireless 802.11g ce poartă tot semnătura celor de la Gigabyte.

Happy Gaming!!!

Denumire: Professio
Gen: Nebunia continuă... 2
Producător: UltraPRO Computers
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 2199 EURO (fără TVA)
Calitate:

Thermaltake Xray

Am trăit să o văd și pe asta. Nu cu foarte mult timp în urmă se râdea copios pe seama unui astfel de produs. Știm că fumatul dăunează grav sănătății și de aceea cei care suferă de acest viciu probabil că vor găsi foarte utilă această brichetă ce funcționează pe același principiu ca cele din autovehicule. Pentru cei mai setoși, acest „bay" de 5.25" dispune și de un suport pentru un pahar.

Denumire: 5.25" Xray
Gen: Da' scrumiera unde-i?
Producător: Thermaltake
Distribuitor: Elsaco Electronic
Telefon: 021-336.48.89
Preț: 10 EURO (fără TVA)
Calitate:

Canyon USB 2.0 Flash

Dimensiunile unei cutii de chibrituri sunt destul de mari în comparație cu cele ale acestui Pen Drive. Forma ergonomică și învelișul din aluminiu sunt exact ceea ce are nevoie un utilizator care dorește să își transporte într-un mod foarte sigur tot felul de date. Pe lângă toate acestea, cei 512 MB sunt mai mult decât suficienți pentru a stoca aceste date.

Denumire: USB 2.0 Flash
Gen: Bubulina argintie
Producător: Canyon
Distribuitor: Tape Computers
Telefon: 021-330.23.92
Preț: N/A
Calitate:

Suntek Vivid TH-655

Dacă ești genul de persoană care iubește lucrurile futuriste și aerodinamice, cu siguranță că acest model de carcasă îți va satisface această plăcere. Datorită modului de construcție și a formelor rotunjite, această carcasă seamănă cu cele în care sunt „ambalate" MAC-urile. Sistemul de prindere al componentelor ce pot fi instalate este unul revoluționar deoarece nu depinde de șuruburi.

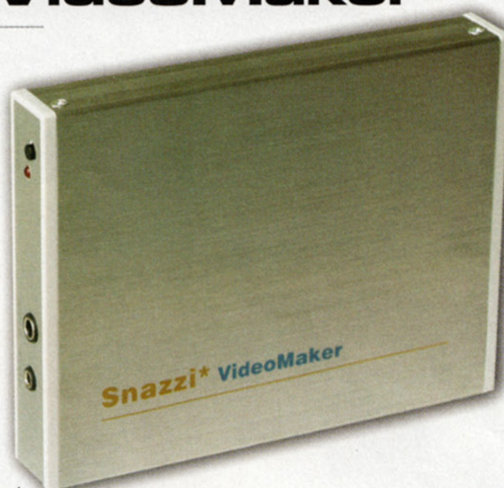
Denumire: Vivid TH-655
Gen: Apple/PC
Producător: Suntek
Distribuitor: Elsaco Electronic
Telefon: 021-336.48.89
Preț: 98 EURO (fără TVA)
Calitate:

Compro VideoMate TV Gold+

Unul dintre cele mai interesante lucruri pe care acest TV Tuner știe să le facă este posibilitatea de a porni calculatorul chiar dacă închiderea lui s-a făcut cu Shut Down. Odată ce sistemul a pornit, un soft intră în funcțiune și vă poate înregistra orice fără ca voi să fiți acasă. După ce își termină „treaba", de înregistrat, același PC poate fi readus la starea de „amorțeală".

Denumire: VideoMate TV Gold+
Gen: Prietenul serialelor târzii
Producător: Compro Tech.
Distribuitor: FiT Distribution
Telefon: 021-201.15.16
Preț: 51 USD (fără TVA)
Calitate:

Snazzi Movie Studio VideoMaker



Dacă vă numărați printre persoanele care se simt sufocate de cantitatea imensă de videocasete înregistrate și adunate de-a lungul vieții, ei bine, există vești bune. Una dintre acestea este însăși Snazzi VideoMaker. Cu ajutorul acestei „cutiuțe" vi se dă posibilitatea de a salva tot conținutul de pe casetele video cu bandă în format digital.

Snazzi VideoMaker este o soluție hardware cu ajutorul căreia puteți converti orice tip de semnal video analogic într-unul digital.

Procesul în sine este extrem de simplu. Pe un capăt al dispozitivului se găsesc doi conectori în care se pot monta diverse adaptoare pentru diferite tipuri de camere video sau alte dispozitive video analogice. La celălalt capăt se găsește un conector prin intermediul căruia se realizează conexiunea cu PC-ul. Pentru obținerea unor rezultate de calitate, producătorii recomandă folosirea unui port USB 2.0.

La achiziționarea unui Snazzi VideoMaker vi se oferă și toate cablurile necesare interconectării diferitelor tipuri de dispozitive.

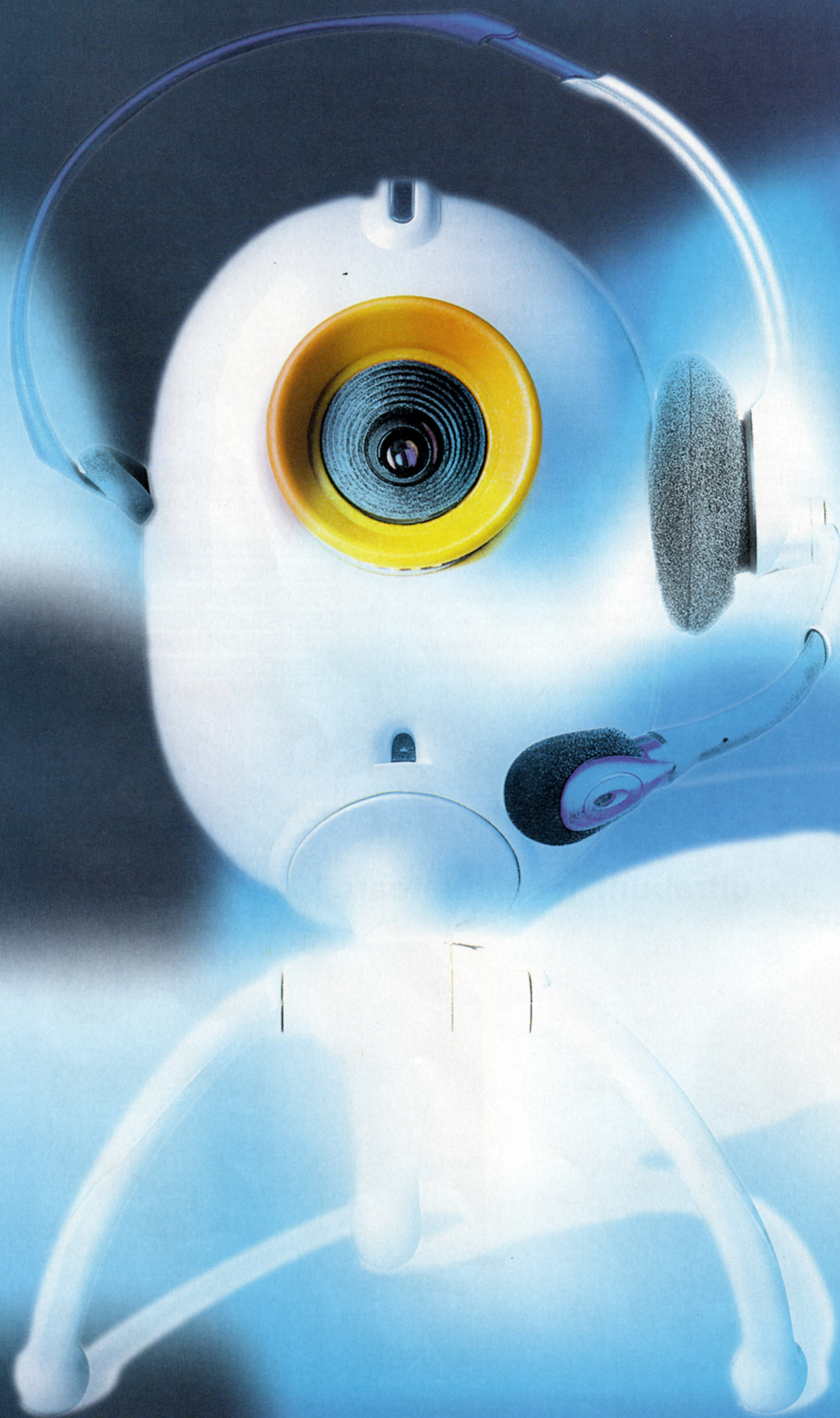
De asemenea, software-ul ce însoțește acest produs este unul extrem de intuitiv și foarte ușor de folosit chiar și de către amatori într-ale editării video digitale. Cu ajutorul acestui program se pot prelucra, edita sau mixa anumite secvențe sau chiar un film întreg.

Ceea ce este cu adevărat important este faptul că acest dispozitiv este capabil să codeze hardware în formatele MPEG 1, MPEG 2 și chiar MPEG 4 (DivX).

Rezoluția maximă până la care se pot realiza capturi este de 720 x 576 în format MPEG 4 atât în format PAL, cât și NTSC. De asemenea, frame rate-ul poate atinge valori maxime de 30 de fps-uri în NTSC și 25 fps-uri în format PAL.

Pentru a obține rezultate dintre cele mai reușite, producătorii recomandă folosirea unui computer ce are în dotare un procesor ce rulează la minim 1,6 GHz, Windows 2000 sau XP și minim 256 de MB memorie RAM. În ceea ce privește harddisk-ul, situația e mai simplă: cu cât mai mult, cu atât mai bine ☺.

Denumire: Video Maker
Gen: Encoding hardware
Producător: Snazzi
Distribuitor: MultiNET
Telefon: 0262-22.22.01
Preț: 149 EURO (fără TVA)
Calitate: ★★★★★



World Wide WebCam

Iată-ne fraților și în minunata lună a lui Cuptor, când razele soarelui ard ca nebunele și noi încercăm să ne ascundem care cum putem într-un colț de umbră. Celor care sunt deja la mare și se bălăcesc în valuri sau construiesc castele de nisip nu le spun decât să facă pârtie, că apar și eu! Până una, alta, avem o problemă destul de interesantă de dezbătut. De cum a venit acest sezon al vacanțelor și al concediilor, toți au tăiat-o pe ici, pe colo să-și caute o oază de liniște și relaxare. Da, frumos, dar din păcate nu poate pleca o țară întreagă în concediu. Cineva trebuie să stea să mai stingă și lumina. Și uite așa, unii pleacă, alții vin, iar comunicarea între prieteni, rude, familie, vecin, cățel, purcel automat scade. Ca să nu mai zic de cei care pleacă în afara țării pentru o vreme destul de lungă.

Poc, apare și ideea. Cum și pe la noi microbul Internet și-a câștigat deja adepți de tot soiul, am zis să îmbin utilul cu plăcutul. Rezultatul? Comunicare prin viu grai, adică prin sunet și imagine direct prin Internet. În acest mod, indiferent în ce colț al lumii vă aflați, puteți să țineți legătura fără probleme cu cei de acasă.

Instrumentele necesare sunt un PC și o cameră video special destinată acestui scop. Treaba cu PC-ul nu e banală, nu insistăm, problema e cu camera video. În astfel de cazuri, apelăm cu încredere la WebCam-uri, camere speciale pentru acest gen de comunicare. Sunt ieftine, în unele cazuri dispun și de microfon încorporat, sunt ușor de utilizat, per total, îți faci treaba cu ele.

Să vedem însă care e situația cu aceste WebCam-uri.

Afirmația lu' Dimmu

Start My... WebCam

În mare, un WebCam este un dispozitiv ce conține un circuit electric și un senzor ce are ca sarcină transformarea semnalelor luminoase în semnale electrice. La ora actuală, cele mai întâlnite tipuri de senzori sunt CMOS și CCD. În unele cazuri, un astfel de WebCam are în componență și un microfon ce ajută la o comunicare mai bună. Eu am testat câteva modele de astfel de WebCam-uri, cu funcții și dotări diferite.

Testarea propriu-zisă s-a făcut în aceleași condiții pentru fiecare cameră în parte, atât în mod de zi, cât și în mod de seară (lumină scăzută).

În aceeași măsură, pentru fiecare WebCam în parte s-au punctat sau nu diversele accesorii ce însoțeau produsul: bagajul software, ușurința în utilizare, compatibilitatea cu softuri dedicate segmentului de chat și video conferință.

De asemenea, s-au realizat snapshot-uri și înregistrări video cu programele ce însoțeau camerele, iar în funcție de calitatea imaginilor obținute, acestea au fost punctate cu valori între 1 și 10.

În speranța că fiecare dintre voi își va găsi un WebCam pe măsură, aștept ca în cât mai scurt timp să ne și vedem prin camerele de chat de pe Internet.

Seeya!

■ BogdanS



Creative PC-Cam 880

+ software
+ cameră foto
– microfon

Nota LEVEL: 8,06
Performanță: 6,5
Distribuitor: Best Comp. / Flamingo Comp.
Telefon: 021-345.55.05 / 021-222.50.41
Preț: 89 EURO (fără TVA)

Datorită eleganței, calității și numeroaselor sale funcții ce ne sunt puse la dispoziție, această cameră devine un adevărat prieten. Indiferent că o folosim acasă sau o luăm cu noi în excursii, de fiecare dată ne vom bucura de amintirile plăcute ce vor fi capturate de această cameră. Creative PC-Cam 880 este atât de utilă deoarece poate funcționa în două moduri, fie WebCam, fie cameră foto. Ca WebCam o recomand fanaticilor de conversații cu prietenii pe Windows Messenger sau Yahoo Messenger. Ca aparat foto o recomand după o zi de muncă istovitoare, când vă întâlniți cu aceiași prieteni în jurul unui suc sau al unei beri reci ca gheața. Și cum în astfel de momente se petrec cele mai năstrușnice șotii, nu aveți decât să vă luați PC-Cam-ul cu voi și să vă apucați să le faceți poze. Dacă cei 16 MB de memorie internă nu vă sunt îndeajuns, se poate apela la acele carduri de memorie și astfel numărul de poze crește considerabil. Prin intermediul ecranului LCD din dotare aveți posibilitatea de a configura camera și de a vizualiza pozele deja realizate.

LOC	1	2	3	4	5
Producător	Creative	Philips	Creative	Logitech	Logitech
Model	PC-CAM 880	DMVC 1300K	WebCam NX Ultra	QuickCam Pro 4000	ClickSmart 820
Ofertant	Best Comp. / Flamingo Comp.	Tornado Sistems	Flamingo Computers	Flamingo Computers	Flamingo Computers
Telefon	021-3455505/ 021-2225041	021-2067777	021-2225041	021-2225041	021-2225041
Preț [EUR]	89	88	79	97	
	Caracteristici/dotare				
Tip senzor	CMOS	CMOS	CCD	CCD	CCD
Autofocus	DA	DA	NU	NU	DA
Rezolutie nativă - video	640 x 480	640 X 480	640 x 480	640 x 480	320 x 240
Zoom digital	DA	NU	DA	DA	DA
Memorie internă	DA	NU	NU	NU	DA
Slot pentru card	DA	NU	NU	NU	DA
Vizor/display	DA/DA	DA/NU	NU/NU	NU/NU	DA/DA
Blitz integrat	DA	NU	NU	NU	DA
Timp de expunere Auto/Manual	DA/DA	NU/DA	DA/DA	NU/DA	NU/DA
Color balance Auto/Manual	DA/DA	NU/DA	DA/DA	DA/DA	DA/DA
Posibilitate montare pe monitor	DA	DA	DA	DA	DA
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB
Alimentare extra	DA	NU	NU	NU	DA
Microfon incorporat/extern	DA/NU	DA/NU	NU/DA (Kit Hands-free)	DA/NU	DA/NU
Posibilitate docking station	DA	DA	NU	NU	DA
Lungime cablu (centimetri)	170	100	170	250	170
Conector trepied	NU	NU	NU	NU	DA
Curea de transport	DA	DA	NU	NU	DA
Husă de protecție	DA	NU	NU	NU	NU
Nota dotare software	9,33	9,33	8,9	10	9,33
Nota documentație	8,9	5,6	8,9	8,9	8,9
Nota performanță	6,5	8	8	8	7
NOTA LEVEL	8,06	7,93	7,88	7,86	7,85



Creative PC-CAM 880

Philips DMVC 1300K

Creative WebCam NX Ultra

Logitech QuickCam Pro 4000

Logitech ClickSmart 820

LEVEL $ MERITĂ

Creative WebCam NX Pro

+ sistem prindere
+ greutate
+ microfon extern

Nota LEVEL: 7,02
Performanță: 7
Distribuitor: Flamingo Comp./UltraPRO Comp.
Telefon: 021-222.50.41 / 021-211.70.90
Preț: 43 EURO (fără TVA)

CREATIVE

Spre deosebire de orice alt dispozitiv ce poate juca rolul unui WebCam, NX Pro dispune de un sistem de prindere foarte simplu și foarte practic. Datorită lui, cam-ul poate fi atașat atât pe un monitor CRT, cât și pe un monitor TFT sau notebook.

Creative NX Pro este un WebCam în adevăratul sens al cuvântului. Se instalează foarte ușor, este foarte mic, foarte ușor și oferă o imagine de foarte bună calitate.

Sarea și piperul acestui incredibil meniu îl reprezintă microfonul extern ce este livrat odată cu acest cam. Datorită lui, comunicarea cu interlocutorii prin imagine și sunet dobândește o nouă formă. Din acest moment, zilele chat-urilor în care tastatura joacă un rol primordial sunt numărate.

Un lucru căruia unii s-ar putea să nu îi acorde foarte mare atenție este faptul că driver-ele ce însoțesc acest WebCam sunt compatibile cu o sumedenie de programe ce au ca scop prelucrarea și editarea de imagini video. O mică parte dintre acestea, ca de exemplu ArcSoft Multimedia sau ArcSoft PhotoImpression 4, sunt deja oferite gratuit celor care vor profite de avantajele unui astfel de WebCam.

6	7	8	9	10	LOC
Philips	Creative	Creative	Philips	Creative	Producător
ToUcam PRO II	WebCam NX PRO	WebCam Notebook	ToUcam FUN II	WebCam NX	Model
Best Comp. / Tornado Sistems / UltraPRO Comp.	Flamingo Comp. / UltraPRO Comp.	Flamingo Comp. / UltraPRO Comp.	ProCA România / Tornado Sistems	Tape Comp. / UltraPRO Comp.	Ofertant
021-3455505 / 021-2067777/021-2117090	021-2225041 / 021-2117090	021-2225041 / 021-2117090	021-3238200 / 021-2067777	021-3305783 / 021-2117090	Telefon
70	43	49	49	28	Preț [EUR]
CCD	CMOS	CMOS	CMOS	CMOS	Tip senzor
NU	NU	NU	NU	NU	Autofocus
640 X 480	640 x 480	640 x 480	640 x 480	352 x 288	Rezolutie nativă - video
NU	NU	NU	NU	NU	Zoom digital
NU	NU	NU	NU	NU	Memorie internă
NU	NU	NU	NU	NU	Slot pentru card
NU/NU	NU/NU	NU/NU	NU/NU	NU/NU	Vizor/display
NU	NU	NU	NU	NU	Blitz integrat
DA/DA	DA/DA	DA/DA	DA/DA	DA/DA	Timp de expunere Auto/Manual
DA/DA	DA/DA	DA/DA	DA/DA	DA/DA	Color balance Auto/Manual
DA	DA	DA / Notebook	DA	DA	Posibilitate montare pe monitor
USB	USB	USB	USB	USB	Conectare
NU	NU	NU	NU	NU	Alimentare extra
DA/NU	NU/DA	NU/NU	DA/NU	NU/NU	Microfon incorporat/extern
NU	NU	NU	NU	NU	Posibilitate docking station
100	170	100	100	170	Lungime cablu (centimetri)
DA	NU	NU	NU	NU	Conector trepied
NU	NU	NU	NU	NU	Curea de transport
NU	NU	DA	NU	NU	Husă de protecție
9,33	9,33	9,33	9,33	9,33	Nota dotare software
5,6	6,7	6,7	5,6	6,7	Nota documentație
7,5	7	7	6	7	Nota performanță
7,07	7,02	6,65	6,64	6,52	NOTA LEVEL

Philips ToUcam PRO II

Creative WebCam NX PRO

Creative WebCam Notebook

Philips ToUcam FUN II

Creative WebCam NX

Chicony TwinkleCam Pro



+ preț
+ design
– ergonomie

Nota LEVEL: 5,82	
Performanță: 5,5	
Distribuitor: Tape Comp. / UltraPRO Comp.	
Telefon: 021-330.57.83 / 021-211.70.90	
Preț: 19 EURO (fără TVA)	

Indiferent de ce ar zice unii despre TwinkleCam Pro, să știți că are un mic, mic, mic secret. Nu cred că l-am mai spus cuiva, de aceea îmi permit să vi-l șoptesc vouă, dar cu o singură condiție: să nu mai spuneți nimănui; rămâne doar între noi, așa... ca o mică bârfă. Deci, cel mai mare și mai mare avantaj dintre avantajele cele mai mari ale acestui WebCam este... psss, să nu afle shefu, este... prețul. Pentru ceea ce știe el să facă, este de lăudat, și trebuie să-l înțelegem, că e la început de drum,. De exemplu, vrei să intri rapid în legătură cu cel mai bun amic de pe Intenet și să-l întrebi așa, scurt, cum îți șade noua ta freză, înainte să apari la întâlnire cu noua ta cucerire feminină? Nimic mai simplu. Pornești PC-ul, te conectezi la Net, montezi cam-ul și începi să-l înnebunești despre cum ar trebui să îți faci cărarea... spre stânga, spre dreapta, în sus, în jos... și tot așa. În timp ce el se chinuiește să îți scrie disperat adresa unui site de freze, tu îl bombardezi cu întrebări care mai de care, că deh, TwinkleCam Pro-ul are microfon încorporat și nu trebuie să îți sabotezi tastatura cu nu știu ce geluri sau creme anti-coșuri. Nu-i așa că viața e mai... cochetă?

LOC	11	12	13	14	15
Producător	Genius	Chicony	Trust	Philips	Genius
Model	Pocket Camera	TwinkleCam Pro	SPYC@M 300 Voice	ToUcam II	USB Internet Video Camera
Ofertant	Tape Computer	Tape Comp. / UltraPRO Comp.	UltraPRO Computers	Best Computers	Tape Comp. / UltraPRO Comp.
Telefon	021-3305783	021-3305783 / 021-2117090	021-2117090	021-3455505	021-3305783 / 021-2117090
Preț [EUR]	67	19	60	30	16
Caracteristici/dotare					
Tip senzor	CMOS	CMOS	CMOS	CMOS	CMOS
Autofocus	NU	NU	DA	NU	NU
Rezolutie nativă - video	352 x 288	352 x 288	352 x 288	352 x 288	352 x 288
Zoom digital	NU	NU	NU	NU	NU
Memorie internă	DA	NU	DA	NU	NU
Slot pentru card	NU	NU	NU	NU	NU
Vizor/display	DA/DA	NU/NU	DA/DA	NU/NU	NU/NU
Blitz integrat	DA	NU	NU	NU	NU
Timp de expunere Auto/Manual	DA/DA	DA/DA	DA/DA	DA/DA	NU/DA
Color balance Auto/Manual	DA/DA	DA/DA	DA/DA	DA/DA	NU/DA
Posibilitate montare pe monitor	NU	DA	DA	DA	DA
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB
Alimentare extra	NU	NU	NU	NU	NU
Microfon incorporat/extern	NU/NU	DA/NU	DA/NU	NU/DA	NU/NU
Posibilitate docking station	NU	NU	DA	NU	NU
Lungime cablu (centimetri)	130	200	150	100	160
Conector trepied	NU	DA	NU	NU	NU
Curea de transport	NU	NU	DA	NU	NU
Husă de protecție	DA	NU	NU	NU	NU
Nota dotare software	9,33	9,33	10	9,33	8,66
Nota documentație	6,6	3,3	4,4	5,6	7,8
Nota performanță	4,5	5,5	4	5	3,5
NOTA LEVEL	5,93	5,82	5,75	5,64	4,33



Genius Pocket Camera - DSC-1,3M Smart


Chicony TwinkleCam Pro


Trust SPYC@M 300 Voice



Philips ToUcam II



Genius USB Internet Video Camera

Nokia N-Gage QD





Deoarece s-a vorbit foarte mult în ultima perioadă despre Nokia N-Gage, nu pot să cred că încă există persoane care nu știu cu ce se mănâncă acesta. Cu bune, cu rele, era lui N-Gage „1" se apropie de sfârșit. Acest lucru se datorează lui N-Gage „2", aka QD care, datorită unor forme mult mai „rotunjite" și unui preț mult mai ușor de suportat, va acapara acest segment de piață și mai ușor decât fratele său mai mare.

La prima vedere, QD-ul pare a fi mult mai bine construit și mult mai rezistent la șocuri datorită elementelor cauciucate care au fost folosite. De asemenea, butoanele sunt mult mai plăcute la atingere. În cazul butoanelor cinci și șapte, cele mai utilizate în cadrul jocurilor, acestea au fost lăsate transparente pentru a fi mult mai ușor de găsit și folosit.

Spre deosebire de prima variantă, Nokia garantează pentru QD un număr mult mai mare de ore ce pot fi petrecute cu acest telefon/consolă. Din păcate, ecranul cu 4096 de culori a rămas neschimbat față de prima versiune. Unul dintre neajunsurile acestuia este faptul că rata de contrast este foarte scăzută. Acest lucru poate fi destul de obositor dacă în jurul vostru este lumină foarte puternică.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	118 x 68 x 22 mm
Greutate:	143 g
Display:	TFT – 4096 culori
Rezoluție Display:	176 x 208 pixeli
Tip acumulator:	Slim Li-Ion 1070 mAh
Stand-by:	până la 240 de ore
Talk time:	maxim 3,5 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro

În ceea ce privește gaming-ul, putem spune că și aici au fost aduse îmbunătățiri majore, în special pe partea de multiplayer. N-Gage Arena se bucură de o atenție deosebită din partea celor de la Nokia, deoarece acolo este locul în care vă puteți înfrunta cu oricine, chiar fără să vă fi cunoscut vreodată.

Prețul pe care QD l-a plătit pentru a câștiga în performanță este reflectat prin lipsa facilităților oferite de receptorul radio FM, a player-ului dedicat de MP3-uri și a camerei foto digitale.

Sony Ericsson F500i



Recent, compania Sony Ericsson a lansat pe piață un nou model de terminal GSM. F500i, ce poate funcționa pe rețele GSM de 900, 1800 și 1900, este mai mult decât un simplu telefon mobil. Noul model Sony Ericsson este caracterizat printr-o nouă linie vestimentară. Spre deosebire de modelele precedente, cu F500i, Sony Ericsson mai face un pas dinspre clasa business către cea de entertainment pentru adolescenți. În primul rând, paleta de culori, nenumăratele wallpaper-uri, imagini și animații 3D nu fac nimic altceva decât să îl bine dispună pe cel care deține un astfel de telefon. Printre multele sale facilități am descoperit și posibilitatea de a reda fișiere codate în format MP3 sau MPEG4. Din păcate, memoria internă alocată acestui gen de fișiere nu depășește mai mult de 10 MB.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	102 x 46 x 14 mm
Greutate:	80 g
Display:	TFD – 65000 culori
Rezoluție Display:	128 x 160 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	până la 300 de ore
Talk time:	maxim 5 ore



■ BogdanS

lifestyle

Prinde-mă dacă poţi (Catch Me If You Can)

Inspirat de extraordinara poveste adevărată a unui geniu al înşelăciunii şi a agentului FBI care îl urmăreşte, „Prinde-mă dacă poţi" beneficiază de interpretările lui Leonardo DiCaprio, nominalizat la premiul Oscar, şi Tom Hanks, câştigător al premiului Oscar, fiind unul dintre cele mai apreciate filme ale anului 2003! Regizat de Steven Spielberg, triplu câştigător al premiului Oscar, „Prinde-mă dacă poţi" îl urmăreşte pe Frank W. Abagnale, care se dă cu succes drept pilot, avocat şi medic, toate acestea înainte să împlinească 21 de ani !



Gen: Crime, Biography [feature], Chase Movie
Distribuţie: Leonardo DiCaprio, Tom Hanks, Christopher Walken, Martin Sheen
Regie: Steven Spielberg
Compania: UNIVERSAL PICTURES

O minte sclipitoare (A Beautiful Mind)

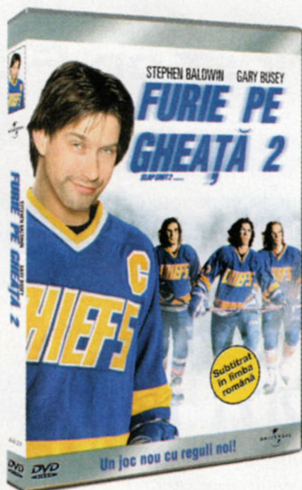
Povestea adevărată a matematicianului John Nash Jr. (Russell Crowe), care e recrutat de CIA pentru a sparge un cod. Stresul impus de secretul muncii sale se va dovedi a fi prea mult pentru Nash, care va deveni un paranoic cu tendinţe schizofrenice. Frumoasa lui soţie, Alicia (Jennifer Connelly), îi va rămâne alături şi, cu timpul, Nash îşi va redobândi sănătatea mintală, câştigând în final chiar premiul Nobel. Filmul a câştigat premiul Oscar pentru cel mai bun film.



Gen: Drama/Mystery
Distribuţie: Russell Crowe, Jennifer Connelly, Ed Harris
Regie: Ron Howard
Compania: UNIVERSAL PICTURES

Furie pe gheaţă 2 (Slap Shot 2: Breaking the Ice)

Pregătiţi-vă pentru acţiune în viteză şi glume reuşite în această continuare a filmului „Furie pe gheaţă", clasicul ales între primele zece filme cu sport făcute vreodată (Sport Illustrated, ESPN.com, The Sporting News). Sean Linden (Stephen Baldwin) e căpitanul în suferinţă şi antrenorul echipei Charlestown Chiefs. Chiefs sunt o echipă ale cărei zile glorioase sunt de mult uitate. Dar noul proprietar milionar al echipei (Gary Busey, nominalizat la premiul Oscar) are un nou plan: să-i transforme pe Chiefs în echipa pierzătoare dintr-un meci regizat. În plus, noul lor antrenor e o femeie ! Va fi nevoie de o minune şi de câteva crose bine aplicate de Sean şi echipa sa pentru a arăta lumii că au ceea ce le trebuie pentru a-şi redobândi pasiunea pentru joc.

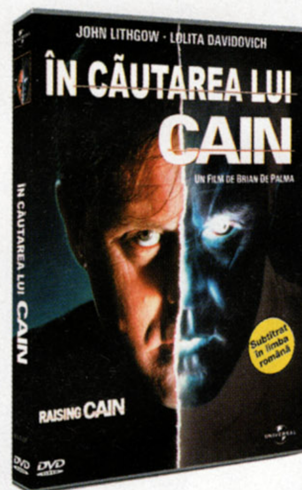


Gen: Comedy
Distribuţie: Stephen Baldwin, Jessica Steen
Regie: Steve Boyum
Compania: UNIVERSAL PICTURES

În căutarea lui Cain (Raising Cain)

Celebrul maestru al filmelor horror, Brian de Palma, vă prezintă un thriller psihologic care vă va ţine cu sufletul la gură până la ultimul cadru. Carter Nix (John Lithgow) este un psiholog respectabil, un soţ iubitor şi un tată devotat, care se hotărăşte să-şi ia un an liber, pe care să-l dedice educaţiei fiicei sale. Soţia lui Carter, Jenny (Lolita Davidovich), este încântată că soţul ei este acasă mai tot timpul, cel puţin la început. Însă, în momentul în care Carter dezvoltă un comportament obsesiv faţă de fiica lor, Jenny începe să-şi facă griji.

Pentru a complica şi mai mult lucrurile, fosta iubire a lui Jenny (Steven Bauer) revine în viaţa ei. Dar nimic nu o poate pregăti pentru dezvoltarea multiplelor personalităţi ale lui Carter şi a intrigii demonice pe care o elaborează pentru a recrea experimentele tatălui său, bolnav mintal.



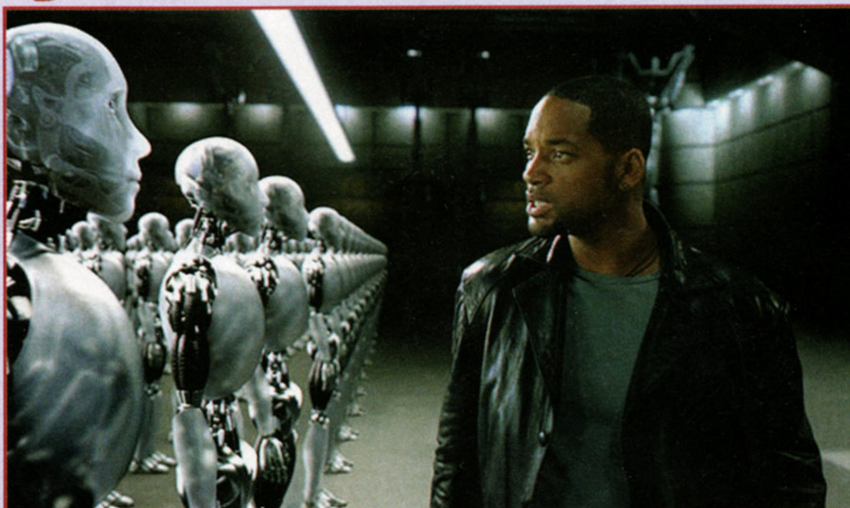
Gen: Thriller / Horror
Distribuţie: John Lithgow, Lolita Davidovich
Regie: Brian de Palma
Compania: UNIVERSAL PICTURES

DVD-urile sunt oferite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. **Telefon: 021-203.96.69**

lifestyle

Eu, robotul

Suntem în anul 2035, iar roboții au devenit indispensabili oamenilor care au încredere deplină în judecata lor. Cu excepția unuia, un detectiv paranoic (Will Smith), care investighează o crimă al cărei autor, crede el, este un robot. Acest lucru este aparent imposibil, aceasta însemnând că robotul a încălcat cele trei Legi Fundamentale ale Roboticii. La finalul anchetei însă, acesta va descoperi că asupra omenirii planează o amenințare cu mult mai mare, o posibilă răzvrătire a roboților împotriva celor care i-au creat însemnând, practic, sfârșitul civilizației așa cum o știm. Realizatorul acestui film inspirat din colecția clasică de povestiri scrisă de Isaac Asimov este nimeni altul decât Alex Proyas, vizionarul regizor care a realizat Dark City și The Crow. Din punct de vedere vizual, „Eu, robotul" arată incredibil, spectaculoasele inovații în materie de efecte speciale dând viață unei lumi a roboților cum nu ați mai văzut, iar Sonny – un robot special ce deține cheia crimei – reprezintă noul standard în materie de fotorealism, fiind cel mai realist personaj tridimensional creat vreodată pentru film.







Data apariției 3 septembrie 2004
Distribuit de InterComFilm România

Fahrenheit 9/11

O boală gravă cere un antidot pe măsură. În cazul de față, boala este administrația Bush, iar leacul, în mare parte, este oferit de către Michael Moore, realizatorul documentarelor „Cântec pentru un masacru" (Bowling for Columbine) și „Roger și eu". De data aceasta însă, întreaga „afacere" capătă o tentă personală, Moore dezvăluind imagini în care George W. Bush îl apostrofează public. „Ai grijă cum te porți!". „Ia-ți o slujbă ca lumea!". Astfel începe Fahrenheit 9/11, un adevărat câmp de luptă în care Michael Moore se ridică, în sfârșit, împotriva Respingătorului Viezure. La vremea lansării filmului, titlurile ziarelor făceau cunoscute rezultatele unei anchete care a demonstrat că nu a existat nici un fel de legătură între atacul terorist din 11 septembrie și regimul irakian de la acea vreme, dând astfel o puternică lovitură, din punct de vedere al credibilității, unei administrații care a pus la cale invazia Irakului bazându-se pe această afirmație.









Data apariției septembrie 2004
Distribuit de InterComFilm România



CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă jocul Ground Control II: Operation Exodus

Cine este producătorul jocului Ground Control II: Operation Exodus?

a. Massive Entertainment
b. Massive Attack
c. Massive Interactive

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Ground Control II: Operation Exodus din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 septembrie 2004.

CONCURS LEVEL ŞI



Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare
www.ultrapro.ro



Câştigă un WebCam Creative WebCam NX

Ce notă a obţinut Creative WebCam NX în testul din această lună?

a. 7.02
b. 6.51
c. 6.52

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în testul de WebCam-uri din rubrica Hardware a acestui număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 septembrie 2004.

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă o imprimantă Canon Bubble Jet i350

La ce frecvenţă rulează procesorul Intel Pentium IV de pe computerul Professio?

a. 100 MHz
b. 3,6 GHz
c. 2 GHz



Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre computerul Professio din rubrica Hardware a acestui număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 septembrie 2004.

WWW.

There are...

cockeyed.com/lessons/viagra/viagra.html

Potrivit unui sondaj realizat în SUA, peste 1/3 din toate e-mail-urile ce ajung pe calculatoarele americanilor sunt spam-uri. Și dacă știi despre ce vorbesc, atunci probabil că ești familiarizat și cu anunțurile care încearcă să îți vândă Viagra. Sau ViaGra. Sau, de ce nu, V1agra. Ei bine, cineva mai plictisit decât noi s-a apucat să calculeze câte variante ale cuvântului Viagra pot exista într-un e-mail. Răspunsul? 600.426.974.379.824.381.952 de variante. După care omul nostru și-a dat o palmă peste frunte și a realizat că a greșit. Nu sunt 600.426.974.379.824.381.952 de variante, ci chiar 1.300.925.111.156.286.160.896! Dumnezeu să ne păzească!

Urban Golf

www.urbangolf.org/gallery.html

Nu ai nevoie de minge de golf. Nici măcar de crosă. La naiba, nici măcar nu trebuie să fii pe un teren de golf! Pune mâna pe o bâtă sau o scândură, fă rost de câteva mingi de tenis, cheamă-ți prietenii și porniți prin oraș. Jocul poartă numele de Urban Golf și mai că l-aș încerca și eu dacă aș avea o minge de tenis. Sau o bâtă. Sau un oraș care să îmi permită așa ceva...

Wake Up Calls

www.ferryhalim.com/orisinal/g3/wake.htm

Cum ar fi să nu mai sune ceasul de dimineață? Să nu te mai trezească vecinii și telefoanele? Cum ar fi dacă totul ar fi liniștit, chiar și atunci când trebuie să începi o nouă zi? Încearcă site-ul de mai sus și o să vezi...

Project Bandaloop

www.projectbandaloop.org/photo_gallery/cliffs/index.html

Poate că baletul nu ți se pare o chestie fascinantă. La o adică, până și alpinismul te lasă rece. Ce ai zice însă de o combinație între cele două? Un dans la înălțime, fără nici un fel de restricții. Curios? Vizitează site-ul de mai sus.

talon de comandă **LEVEL 08/04**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL DRIVERE	90.000 lei/buc		REDUCERE!!
CHIP SPECIAL FILME PE CD	90.000 lei/buc		REDUCERE!!
CHIP SPECIAL LINUX FEDORA CORE 1	90.000 lei/buc		REDUCERE!!
CHIP SPECIAL MUZICA ȘI PC-UL	90.000 lei/buc		REDUCERE!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa **alex_draghini@vogelburda.ro**

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

talon de abonament **LEVEL 08/04**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

Perioada	Preț revistă	Preț abonament
6 luni	~~750.000 lei~~	450.000 lei
12 luni	~~1.500.000 lei~~	850.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

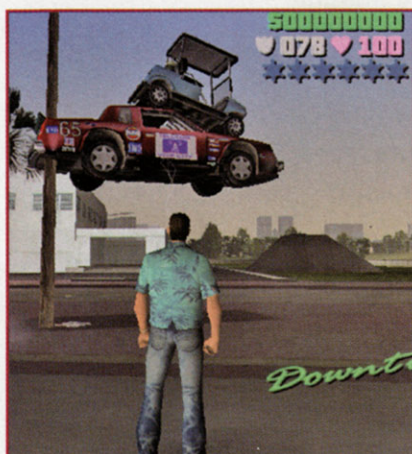
Vrei 5 reviste GRATIS?



ABONEAZĂ-TE PE UN AN!

12 reviste x 125.000 lei = 1.500.000 lei

1 abonament / an = 850.000 lei


Călare pe ea zbura!
Imagine primită de la Paul Bancioiu.


Pirateria în universul Star Wars - Knights of the Old Republic.
Imagine primită de la SID.


Mda, slăbuț. Și fostu' putea asta!
Imagine trimisă de Killer.



La oameni nu au găsit nimic interesant, așa că...
Imagine trimisă de Popa Marius.



Măi Bogdănele, tu vrei să stăm acasă și în 2006 ?
Imagine trimisă de Mihai Marin.


Fă stângaa... ACUM!
Imagine trimisă de Liquid.



Noile Bridgestone. Și totuși, lasă urme !
Imagine primită de la Mihai Marin.

Câștigătorul din acest număr este SID.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

Prea mult sânge?



Chiar dacă am mai discutat o dată subiectul acesta, mă bucur să văd că încă aveți multe de spus despre violența din jocuri. Și chiar dacă aveți fiecare dreptate în felul vostru, nu uitați un lucru. Oricât de mult am vrea noi să nu fie așa, jocurile violente pot influența comportamentul oamenilor. Că e vorba doar de unii oameni, asta este altceva. Că până la urmă mai dăunător este TV-ul sau stilul nostru de viață, este și asta adevărat. Este vorba până la urmă de o problemă extrem de delicată, care va fi probabil imposibil de rezolvat pentru simplul motiv că jocurile au ajuns într-atât de mari încât e greu să controlezi ceva la ele. Sper doar ca producătorii să nu pedaleze pe violența gratuită în jocuri, pentru că astfel va fi din ce în ce mai greu să apărăm jocurile (în care violența este totuși o necesitate, din moment ce acestea încearcă să devină din ce în ce mai realiste) împotriva unora mult prea închiși la minte.

Pentru data viitoare, v-aș ruga să vă gândiți la cât de „addictive" pot să devină jocurile. De câte ori nu v-a prins dimineața în fața calculatorului încercând să mai treceți de un nivel? De câte ori ați întârziat la școală/muncă și v-ați ignorat familia pentru un joc? Și cât de dăunătoare (sau nu) găsiți că este această „putere" a jocurilor asupra gamerului de rând?

Mail-urile vă rog să le trimiteți pe adresa mitza@level.ro, iar scrisorile pe adresa redacției. Baftă!

Silverbolt

„Hmm. Violența în jocuri... Presupun că și violența asta are două fețe. Avem întâi violența grafică (gore): sânge, mațe, membre, iepurași albi striviți și altele. Mai există violența gameplay-ului. Prima este, în linii mari, inofensivă și o apreciez când e prezentă. Eu agreez mai mult jocurile care necesită creier și perspicacitate, dar nu spun nu unui Hack and Slash, cu condiția sa aibă un Storyline bine pus la punct și un Gameplay ca lumea (ex. Sacred). După părerea mea, violența grafică face un joc mai realist. Era o plăcere să văd un inamic topindu-se, dezintegrându-se sau arzând în Fallout sub ,,influența" armelor adecvate. Cu toate acestea, Morrowind-ul sau KotOR nu conțineau scene prea violente (doar trei texturi de sânge în Morrowind, dar s-a rezolvat cu MOD-ul Blood and Gore) și au fost și sunt în continuare jocuri de excepție. DAR! Nu aș vrea să joc Carmageddon cu sânge verde, roboți, alieni și alte prostii de-astea (ați auzit, germanilor?). Buuun, cu violența grafică am lămurit-o.

Gameplay-ul violent este altă poveste. Primești o misiune de genul ,,Florica de pe strada 23, cea care ajută copiii orfani, trebuie să moară. Și ea și cățelușul! Încă ceva, vreau să moară încet și dureros!". De aici (ha! auzi, mă!) pornesc tinerii care iau Uzi-ul lui tati și rad juma' de școală (incidentul Columbine, Colorado și altele). De la jocurile violente (ex. Manhunt)! De fapt, în mintea mea de adolescent normal de 16 ani care nu s-a lăsat influențat de nici o imagine violentă în viața lui, cred că acei tineri au făcut acele lucruri din cauza părinților, colegilor, a lui Ghiță de la 3 care le lua banii și așa mai departe, sau erau labili psihic. Dacă eu vreau să omor pe cineva neapărat (riiiight), atunci spun că din cauza lui Ghiță și a profei de mate fac acest gest, și nu pentru că am jucat Doom, Blade of Darkness și Misterele Laurei. Așa pot să pornesc neintenționat o mișcare în lanț pe plan social, care într-un


Fiule, stai liniştit. Oameni ăia se iubesc, nu se bat

final să interzică jocurile (noooo!!!) violente și într-un final ați ajunge să jucați „Learn math with Skippy the Fluffy Bunny" (mă trec fiori).

În final, aș vrea să concluzionez că violența în jocuri nu este periculoasă pentru un om normal. Eu, spre exemplu, am un IQ de 128 (serios!) și nu mă las infl. Ce? Nu. Vorbesc serios. 128... Nu mă las influențat foarte ușor. Dacă violența este prezentă, bine, dacă nu, bine (nu la fel de bine, dar...). Și, ce? Nu mai râdeți, că nu vă aburesc. IQ 128! Nu măi, nu mă enervați, mă! DA? BINE! Las' că mă duc acasă, termin iar Manhunt și dup'aia vedeți voi ce pot să vă fac cu o scobitoare!!! Save the whales!"

DoomHammer

„Bineînțeles că acest subiect va rămâne de actualitate în condițiile în care, în ziua de azi, pur și simplu nu se poate scoate profit dintr-un joc non-violent. Acum ,depinde ce înțelege fiecare prin „prea violent", căci violență e și când le iei tuturor glanda cu ciobu' (Manhunt) și când intri cu 100 la oră în primul stâlp pe care îl vezi (a se completa cu simulatorul preferat). Până și Tony Hawk's ăla te lasă puțin interzis când îți iei elan 20 de metri... te arunci... și pici... și ajungi cu picioarele pe unde îți era capul. În realitate, eu nu suport sângele. Îmi plac filmele horror, dar când îl văd pe cosașu' „fericit" cum coase liniștit... domnișoare pe din-două, închid ochii, îmi acopăr urechile și urlu ca o vită în călduri. În jocuri însă chestia asta nu mă deranjează. Ba chiar consider o bilă albă o cantitate mare de sânge bine realizat (sângele inamicilor din Turok 2 era bestial realizat). Când vine vorba de cât de sănătos e până la urmă, ce să zic... Poate nu ești de acord, dar aș interzice jocurile cu un conținut violent explicit (adică sânge, mațe revărsate, membre lipsă) copiilor sub 14 ani. La vârsta asta ei sunt încă foarte influențabili și asemenea scene îi pot perturba pe bune.

Acum, sinceri fiind, deși practic nu cred să mai existe joc lipsit de violență, oferta este atât de mare încât oricine poate juca exact ce-i place, neexistând momente de genul „numa' jocuri cu 'pușcături, nu mai scot și ăștia un joc logic ceva...?" așa că nu pot afirma că la momentul actual jocurile sunt „prea" violente. Nu-mi plac, nu le joc. Dacă aș fi redactor și aș fi obligat să testez un număr de jocuri, poate atunci aș strâmba din nas. Dar din moment ce nimeni nu mă obligă să văd cum se înnoadă intestinele și cum supurează de lichid sangvin, se cheamă că „m-am scos".

În încheiere, nu pot decât să mă repet, fără violență nu prea se mai poate în ziua de azi, când cam toate masele tinerești de pe planetă se răzvrătesc și fac pe rebelele și cum am mai spus, nu cred să existe foarte multe persoane (de vârsta mea, adică între 15 - 30 ani) care să fie deranjate de violența virtuală."

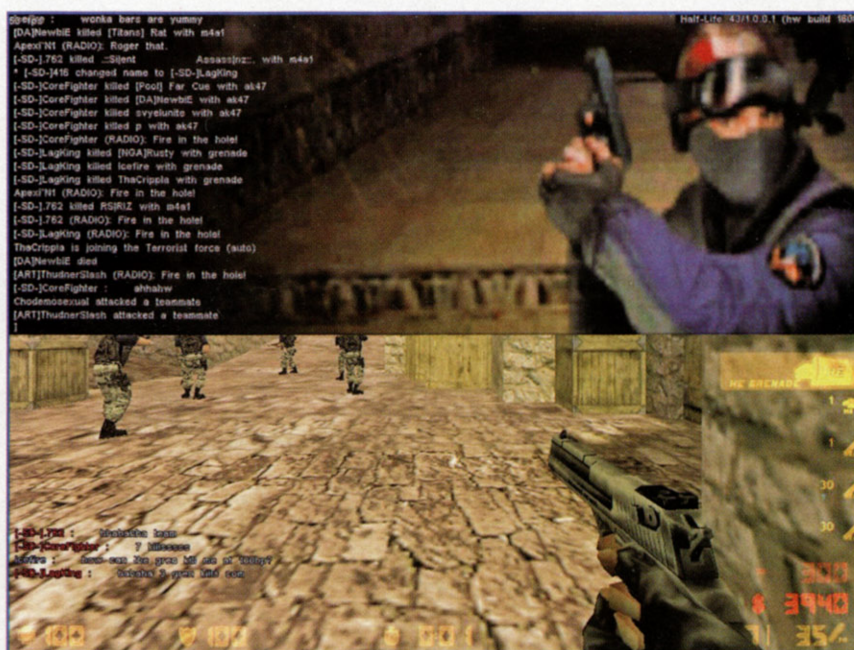
Seamus (Radu Vlad, București)

„De fapt, problema cu violența în jocuri e mai mult o chestiune de marketing, un truc psihologic folosit (exploatat, mai corect) de producătorii de jocuri în scopuri economice (don't we all?). E un fapt dovedit de psihologi că printre cele mai importante instincte ale omului se numără cel de a ucide, iar fiecare dintre noi avem gânduri criminale, însă foarte puțini chiar acționează pe baza lor (cazul criminalilor în serie, de exemplu). Nu știu de unde are omul nevoia asta de a vedea sânge, organe expuse, fracturi, decapitări; un lucru este însă sigur: jocurile violente le asigură celor mai inocenți dintre noi prilejul de a-și manifesta nepedepsiți cele mai ascunse instincte, de a-și crește toleranța față de atrocități, și nu cred să fie un gamer care să nu-și fi dat seama că i-a plăcut, măcar o dată, măcelul declanșat de el în joc... Aceleași motive le au și jurnaliștii care au difuzat, de exemplu, filmul acela cu decapitarea civilului american în Irak, și anume motive de rating, de succes economic.

Desigur, nu zic că nu vreau să văd sânge în jocuri. Fără puțină violență, degeaba joci un FPS dacă inamicii pică la pământ sau dispar în neant, de parcă îi împuști cu sedative sau ciorapi ultrapurtați, și nu gloanțe; în momentul în


Hai să ne-nțelegem toți ca frații!

care descarci două țevi de armă în stomacul unui individ, e de așteptat să își piardă integritatea structurală abdominală și nu să absoarbă gloanțele apoi să pice ca trăsnit și să se topească în podea. Din punctul acesta de vedere, jocurile violente pot fi împărțite în două categorii. Prima ar fi categoria jocurilor arcade-violente, gen Soldier of Fortune, care mizează pe violența gratuită pentru a se vinde și pentru a impresiona jucătorii și jurnaliștii din domeniu (de râs situația aia cu gaming journalists, Mitza... lasă, noi să fim sănătoși), iar acestea formează cam 80-90% din jocuri. Acestea sunt în general jocuri în care dacă îl împuști pe traficantul Carlos cu un 9mm, din plaga împușcată îi sar 10 litri de sânge care redecorează salonul în care te afli, iar dacă iei o mătură și lovești vreun soldat, îi sare capul, udat de jerbele izbucnite din artera jugulară, iar întregul tub digestiv, împreună cu glandele anexe, este expulzat prin tăietura de cuțit aplicată pe torace (?). Adică violența este exagerată până atinge limitele fantasticului, jocul transformându-se într-un fel de studiu anatomic morbid... Să fim serioși, organismul uman are vreo 5 litri de sânge, nu 500, care oricum nu este atât de dornic să exploreze tărâmuri necunoscute precum ne e dat să vedem... Restul de 10% din totalul jocurilor e format din acele jocuri cu violență oarecum realistă, în care dacă vrei să tai efectiv un om în două cu lightsaber-ul, trebuie să folosești cheat-uri, iar o lovitură de cuțit sau bâtă stoarce câtiva stropi mai mari de sânge, nu îl despică pe nenorocit în patru. Violența este pur și simplu mult prea gratuită în jocurile gen GTA3 sau Manhunt, iar asta nu e în beneficiul jocurilor, ci în detrimentul sănătății mentale (și fizice) a lumii întregi, mai ales că, cel puțin pe la noi, nu se prea respectă chestia cu ESRB-ul și orice preșcolar poate să cumpere de pe tarabă Gutz'n'Gore V (iar despre blocarea violenței ce să mai zic, oricum părinții nu prea se strofoacă să se uite la ce ne jucăm noi și majoritatea nici nu știu să iasă dintr-un joc, dar să mai umble pe la setările alea...). Unde duce tot măcelul acesta pixelizat? O să ajungem să se interzică jocurile pe motiv de număr de criminali în serie pe metru pătrat, pe motiv de violență virtuală, iar dup-aia se trezesc deștepții de gameri fie să-i cotonogească pe producătorii jocurilor violente că au declanșat asta, fie o să-i ia exemplul lui John Mullins și să linșeze reprezentanții parlamentelor pentru propunerea legii cu AK-ul... Și în nici unul dintre cazuri rezultatul nu e de dorit.



Așa mi s-a făcut o poftă să ies cu AK-ul pe stradă...

Dacă-mi place? Nu, nu-mi place violența. Nu că aș vrea să văd de-acum încolo numai jocuri cu fluturași (chiar consider violența un lucru necesar în jocuri ce se vor din ce în ce mai realiste), doar jocuri în care violența este făcută cu cap. Să se străduiască și producătorii ăia să respecte realitatea, să facă studii anatomice, să vadă că una e o venă amărâtă din ureche și alta e jugulara, că nu sar 3 kile de carne când împuști un om și că nu se poate să potrivești capul unui om în fund, fără să i-l desprinzi în prealabil. E adevărat că trebuie să fii prost de-a dreptul să omori tot cartierul doar pentru că așa ai văzut tu în Postal (știu că e conspirație mondială și că guvernul vrea să ne transforme în soldați perfecți încă din fragedă copilărie ☺), însă violență există destulă în lume și nu ne trebuie jocuri să ne tâmpească și mai mult, pentru că există destui oameni cu probleme psihice, și, orice s-ar zice, jocurile chiar pot instiga comportamentul violent. În concluzie, vreau realism, deci și violență, însă cumpătată, dozată cu cap și acolo unde trebuie. "

Constantin Șerban

„O temă pe cât de veche, pe atât de actuală din simplul motiv că fiecare om are o părere proprie asupra majorității lucrurilor (inclusiv despre violență, în sau în afara jocurilor). Eu cred că depinde din ce punct privim: dacă suntem extrem de radicali vom vedea că toate jocurile sunt violente (chiar și Tetris, când piesele alea se „sparg" sau când în Solitaire cărțile dispar de pe masa de joc) într-o mai mică sau mai mare măsură.

Mă uit la recentele apariții și văd violența dusă la extrem (Painkiller în special) și chestia asta mă pune pe gânduri; desigur, și în timpurile trecute (și de aur) ale jocurilor pe PC violența era prezentă (Doom, Quake, Wolfenstein), dar parcă atunci nu era atât de reală, ci erau mai mult o grămadă de pixeli pe un monitor verde, pe când acum totul este mult mai real. Nu am nimic împotriva violenței, însă nu o apreciez ca un scop în sine (faci un joc care are ca scop uciderea tuturor inamicilor, de ex. Quake 3), ci modul prin care se poate ajunge la acel scop (pentru a salva lumea trebuie să îl ucizi pe nu știu ce boss final). Desigur că prefer jocurile non-violente, însă până și jocurile în care violența nu era aproape deloc prezentă (mă refer aici la Quest-uri sau Adventure, cum am văzut ca se numesc mai nou) s-au transformat în niște mici și sângeroase scene (CSI vă spune ceva?), și când te gândești la Myst unde practic nu întâlneai nici un om în cale și violența nu era prezentă și compari succesul lui cu oricare joc mai nou apărut, vei avea o surpriză plăcută (sper) când vei vedea că Myst va fi în topul preferințelor (sunt rari oamenii care vor face



De la Nervozix(CH)

asta, însă EI sunt gamerii cu experiență și eu unul pe ei îi respect, nu pe un copilaș care la școală vorbește de CS și Quake 3).

Ca fapt divers de tema jocurilor violente, fiind la o sală de jocuri PC (pentru că i-cafe nu îndrăznesc să o numesc) văd niște puști (cred că erau a 3-a sau a 4-a) omorându-se cu plăcere în CS; la un moment dat, unul dintre ei, apăsând TAB și apărându-i scorurile în față întreabă „Da lag-ul ăla ce e?", la care altul „E numărul de morți bă!", ei bine ei se numesc gameri?

Dar să revenim la violența în jocuri. Desigur că uneori violența excesivă poate fi evitată, însă de ce s-ar face asta când violența, ca și sexul, vinde aproape orice în zilele noastre? Puneți-vă în locul producătorului acelui joc care are de ales între a face un joc non-violent cu mult substrat care nu se va vinde decât în câteva mii de exemplare sau a crea un joc în care sângele sare din toate părțile și mațele se revarsă pe joc, un joc care se va vinde în mod sigur în sute de mii de exemplare aducând un profit destul de bunicel (ca să nu spun uriaș).

O altă întrebare se referă la cenzura jocurilor și la modul de vânzare. Vor fi jocurile cenzurate și/sau nu se vor vinde copiilor sub xx ani? Jocuri care se pot „cenzura" există și astăzi (Half-Life are o opțiune în care violența poate fi scoasă din joc, adică adio cadavre și sânge, la fel și alte jocuri SoF, Quake, Unreal), însă nu este cineva care să o aplice, când părinții sunt plecați la serviciu toată ziua și copiii stau cu ochii lipiți de ecran salivând la baia de sânge din joc și pot deveni în anumite circumstanțe un al doilea American Psycho. Am văzut un reportaj referitor la sănătatea oamenilor care petrec mult timp în fața PC-ului și într-o școală niște copii din clasele primare erau intervievați, iar unul dintre ei spune că el stă cât vrea la PC pentru că părinții nu sunt acasă ca să-i interzică, iar replica unui coleg a fost „Ce norocos este!". Acel copil va ajunge (din nou, în unele circumstanțe deoarece fiecare om este o personalitate mai mult sau mai puțin puternică) extrem de violent când va crește. Sau mai sunt și unii care joacă jocuri violente tocmai pentru a se descărca de stresul fiecărei zile (o dată la 4 zile joc și eu un UT2004 ca să zbor câțiva inamici în aer pentru a scăpa de stres).

Dar noi vorbim de jocuri când în fiecare oră vedem un buletin de știri în care aflăm că s-au sinucis, că au omorât, că s-a găsit un cadavru în pădure (Cezar Petrescu în nuvela Baletul Mecanic spunea așa : „Pe masa de pai împletit de pe terasă așteptau ziarele din țară, ca întotdeauna cu benzile nedesfăcute. Ce-mi puteau spune? [...] Am rupt cingătoarea adresei, am deschis o foaie și mi-am aruncat ochii: Viscolul din nordul Moldovei; problema șomerilor se agravează; reducerea salariilor; întrunirea de protestare a chiriașilor; 28 grade sub zero în Sighetul Marmației: trenuri înzăpezite; scarlatină la Iași; trei femei devorate de lupi; o familie se sinucide... Brr! Ce lectură grețoasă, ce lume barbară! Îmi trimitea oare vreodată alte vești țara mea de naștere, cu trenuri împotmolite de viscol, familii care se sinucid și copii care mor de scarlatină?"). Unii vor spune probabil că asta este viața din ziua de azi; ei bine eu le răspund astfel: Ați iubit vreodată, ați fost la munte și ați rămas cu gura căscată la un peisaj superb, ați râs împreună cu niște prieteni seara pe o terasă la o bere? Daca da, cum puteți să spuneți că asta este realitatea? Noi vedem mereu doar partea goală a paharului, vedem doar macabrul, dacă cineva din străinătate s-ar uita la știrile noastre, ar trage concluzia că suntem o națiune de sataniști, violatori și cultiști. Ca să închei aici, nu sunt nici împotriva violenței în jocuri, însă nici pentru folosirea ei ca un scop în sine. Având în vedere că sunt pacifist din fire, vă recomand să mai jucați și ceva mai fun și mai relaxant, nu doar să masacrați milioane de pixeli, sau mai bine, mai dați o fugă până afară cu niște prieteni/cu prietena, citiți o carte, vedeți un film bun (hmm, și astea sunt violente). Pace și prosperitate..."

Ne-au mai scris:

Cristian Ovidiu, Ștefan Onofrei, Vlad Panait, HunterHeX, Kryoban, Maftei Claudiu, Vio, Lupu Iasmina-Mariana, Alexandru Cartan, Cosmin_16, Toma Sebastian, Gabitza, bogdi any, Gabor Adrian, Vlad Stroian, Shada0, alex14, Mikael, Dusa Adrian, rete, Raziel14, Taranu Lucian, Sandu Iulia (dați-mi un e-mail și o să rezolvăm problemele), R@ziel (bun și desenul), Andra (aka yasmine aka Alexia etc.), Paul (dă un e-mail).

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Ana-Maria Sfrijan
(ama_sfrijan@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (oana_saulescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)

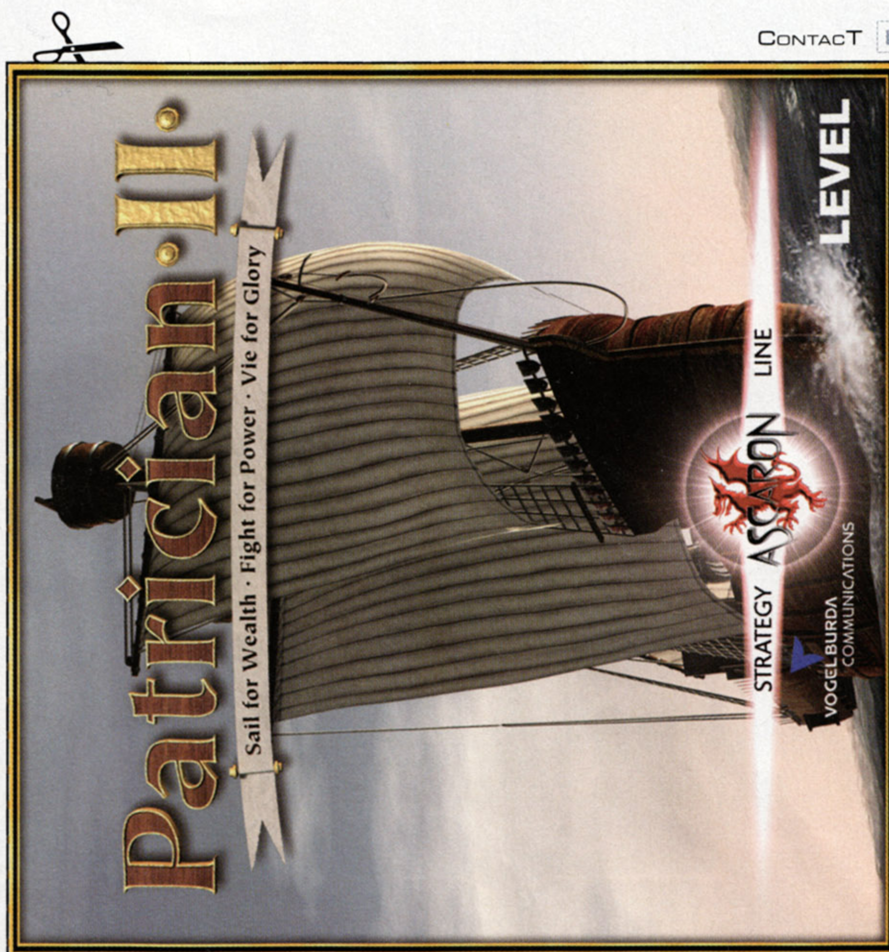
Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Montaj și tipar:
Revai Nyomda, Budapesta, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:





DOOM 3™

Mai trebuie spus ceva?











FAZA ZILEI



de pe www.level.ro